Tot.379

国行天下 最终幻想XIV国服一周年庆祝活动直击

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

攻略透解

活至黎明

全收集指南 + 奖杯详解 + 全员生存剧情概述

战争机器

战役攻略 + 成就解析

读游戏

失落的一环

潜龙谍影 V 幻痛剧情浅析

前线狙击

塔科马疑云

数码宝贝世界 次级命令

无夜之国

强作袭来

潜龙谍影 V 幻痛

系统解析 + 主线任务流程指引 + 奖杯 / 成就攻略

疯狂麦克斯

系统详解 + 主线攻略 + 全支线指南

特别企划

不可能任务进行时

碟中谍系列回顾

特稿

曲终，人散

KONAMI的“幻痛”之时

飞车战鼓摇滚不止 末世废土狂暴不息

疯狂麦克斯 系列 背景谈

2015.10A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

19>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 买买买 第八期 | 潜龙谍影V 幻痛 游戏黄金眼

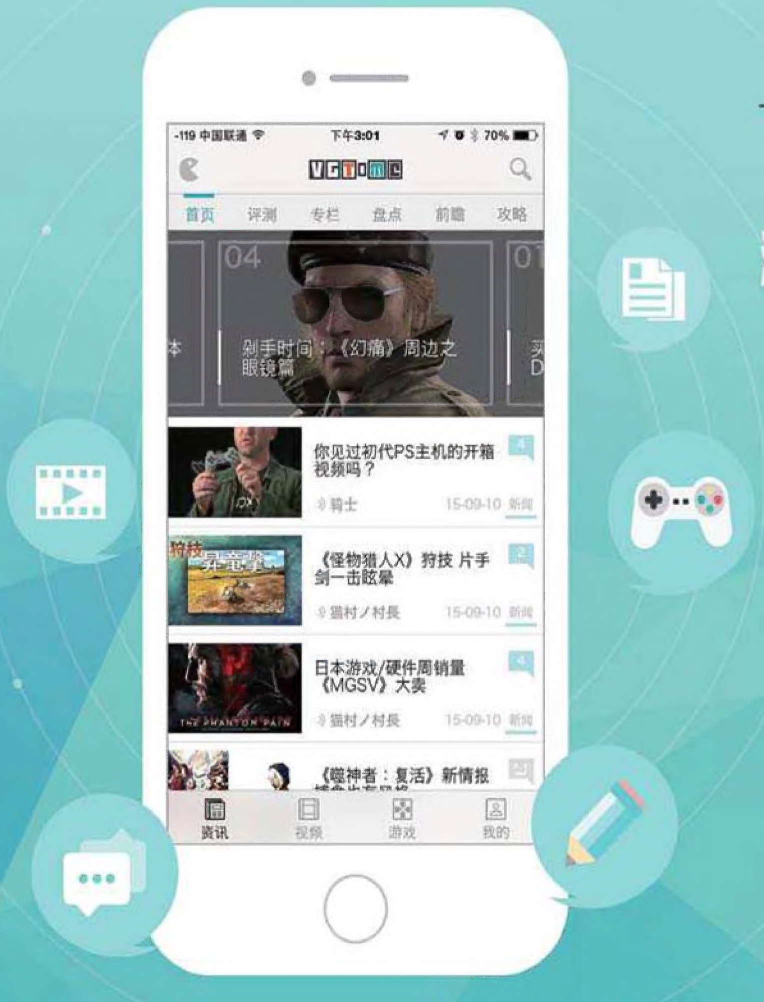
疯狂麦克斯 游戏黄金眼 | 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX 趣味广告

赠 Gamehalo高清光盘 + 指间方圆手游别册

VGTime

游戏时光 安卓版APP推出啦！

快速的资讯·专业的测评·逗乐的视频
全面的资料·玩家的评论



Android版下载

iPhone版下载

手机扫描二维码下载

TV GAME半月刊

2015.10A

总第 379 期

COVER STAFF

封面用图：潜龙谍影V 幻痛

封面设计：anubis

©2015 Konami Digital Entertainment

TGS 2015亮点前瞻

潜龙谍影V 幻痛

失落的一环《潜龙谍影V 幻痛》剧情浅析

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 新闻情报站

新闻专题

5 TGS 2015亮点前瞻

10 热点追踪

16 黄金眼

18 排行榜

前线狙击

20 塔科马疑云

23 无夜之国

26 数码宝贝世界 次级命令

28 国行天下

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

29 战争机器 终极版

36 活至黎明

44 PS CLUB

46 N+应援团

48 软硬兼施SP

强作袭来

50 飞车战鼓摇滚不止 末世废土狂暴不息 “《疯狂麦克斯》系列”背景谈

56 疯狂麦克斯

68 曲终，人散——KONAMI的“幻痛”之时

72 潜龙谍影V 幻痛

游戏文化 GAMES CULTURE

读游戏

95 失落的一环《潜龙谍影V 幻痛》剧情浅析

102 多边共享

特别企划

104 不可能任务进行时——碟中谍系列回顾

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来

116 小编寄语

118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

WWW.VGTIME.COM 游戏时光 VGTIME

UCG 官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会

出　　版：游戏机实用技术杂志社

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)

电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387

电子邮箱：ucg@ucg.cn

广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义

网络总监：王　梓

广告总监：刘　芳

印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩

责任编辑：黄曦帆

责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健　马晓帆　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司

广告总代理：北京三立传媒广告有限公司

广告热线：010-67675174 67675434

组　　版：深圳市西域图文设计有限公司

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600

国内统一刊号：CN62-1137/TN

订　　阅：全国各地邮政局

邮发代号：54-98

出版日期：2015年10月1日

定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

09.05 《最终幻想 XIV》国服周年庆在上海举行

09.06 《潜龙谍影 V 幻痛》全球出货量突破 300 万套

09.07 Xbox 游戏盛典 2015 在香港举行

新闻短波

INFO

《未知海域4 贼途末路》发售日确定

日前，SCEA 正式公布了《未知海域 4 盗贼末路》的发售日，本作将于 2016 年 3 月 18 日，同一天港版中文也将同步发售。

微软将推出精英版XOne 1T混合硬盘+精英手柄

微软公布了一个全新的 XOne 套装："精英套装"。其中包括搭载了 1TB 混合硬盘的 XOne 主机一台，以及 E3 时公布的非常炫的 XOne 精英手柄一个（售价 149.99 美元）。这款主机将在 11 月 3 日起开卖，售价 499 美元。值得一提的是，由于这款主机搭载了混合硬盘（部分固态），得益于此开机速度，待机恢复速度，以及游戏中的读取速度都会有相当的提高。

GAME 《潜龙谍影V 幻痛》正式发售 首周出货突破300万套

9 月初，年度大作《潜龙谍影 V 幻痛》正式发售（美版 9 月 1 日，日版 9 月 2 日）。由于 Konami 近来频频放出将放弃家用机而专攻手游和柏青哥市场的信号，以及小岛秀夫与 Konami 今年以来不断升级的恩怨情仇，玩家和粉丝们对这款"最后的《MGS》"、"小岛的《MGS》终结之作"的热情和情怀被炒到最热。另外，在游戏发售前，无论是欧美，还是日本媒体都对本作给出了极高的评价，媒体评分几乎不是满分，就是接近满分。游戏正式发售之后，本作的表现果然十分强势。无论在口碑还是销量上都非常给力，在一周不到的时间里出货量已经突破了 300 万套。在许多地方已经卖到脱销。相信这款叫好又叫座的话题大作，很有可能可以打破系列的销量纪录，为"《MGS》系列"和小岛的 Konami 生涯画上一个完美的句号。

EVENT Xbox中文游戏盛典 众多大作确定推出中文版

9 月 7 日，微软 Xbox 游戏盛典 2015 在香港举行。众多大作在活动现场正式确认将推出中文版。独占大作中《光环 5 守护者》、《极限竞速 6》、《古墓丽影 崛起》（限时独占）、《战争机器 终极版》等不必多说。第三方游戏《星球大战 战斗前线》、《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》、《FIFA 16》、《NBA 2K16》、《极品飞车》、《全境封锁》等也将会在 Xbox 平台推出中文版。

除了游戏之外，众多限定主机也会发售港版，如《极限竞速》十周年纪念版 Xbox One、《光环 5 守护者》限定版 Xbox One。

值得一提的是，在本次 Xbox 游戏盛典上，微软还为将于今冬举办的《光环》世界大赛进行了宣传，这次大赛奖金高达 100 万美元，不知这能否成为一个今后常设的电子竞技项目呢?

GAME

又一大作放弃多人模式《古墓丽影 崛起》仅有单人模式

根据最新的 Xbox 官方杂志消息，《古墓丽影 崛起》确认将不会有多人模式了。这不禁让人想到同样是今年发售的另外两款大作《辐射 4》以及《刺客信条 枭雄》的制作组同样在一番斟酌之后砍掉了多人模式。不仅如此，这些大作砍掉多人模式的理由都如出一辙：虽然多人模式给一部分玩家带来了一定的乐趣，但多人模式和主线剧情流程并不搭调，或是会分散玩家对单人剧情的注意力，所以最终决定专注于单人模式的开发而放弃多人模式。

TOPIC

《吉尼斯世界纪录大全2016玩家版》上市

2015 年 9 月，《吉尼斯世界纪录大全 2016 玩家版》正式上市！这是一本全球最畅销、承载了最新最酷电子游戏的破纪录指南的电子游戏年刊。去年的圣诞节期间，仅在英国就有超过 160 万名粉丝拆开了《吉尼斯世界纪录大全 2015》及《吉尼斯世界纪录大全 2015 玩家版》的礼物包装。而在今年，这两本畅销书将会有史以来第一次同时发行，为数以万计的孩子和家庭在 2015 年圣诞节带来双倍惊喜。

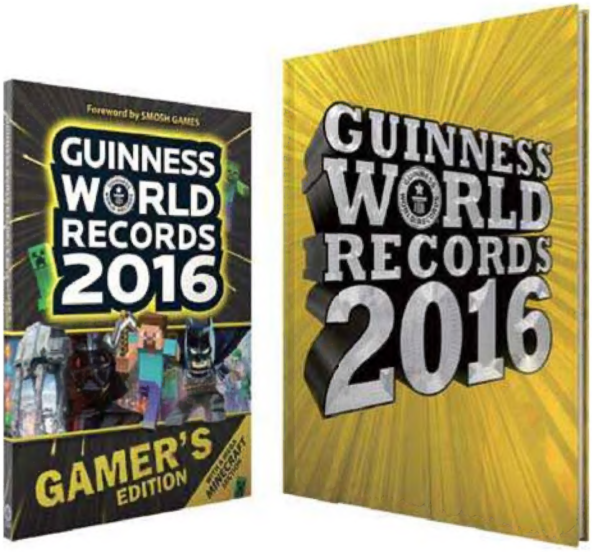
《吉尼斯世界纪录大全 2016 玩家版》精彩内容包括：

●电子游戏破纪录世界巡礼。精选了高得分、最快通关、技术成就、游戏天才及更多内容，《吉尼斯世界纪录大全 2016 玩家版》中涵盖了 56 款全球最流行的游戏，其中包括了《蝙蝠侠》、《塞尔达传说》、《FIFA》和《乐高》系列等。

●众多最新最权威的游戏纪录。例如：《塞尔达传说 天空之剑》最快通关"就是由玩家"Joshantel"创下的 5 小时 14 分 44 秒；《超级马里奥兄弟》最高分"为 1435100 分；"最大原创虚拟世界"有多大？经测量它由 102400×51200 块"砖"组成，横跨数个大陆，总面积为 5242.88 平方米。

●20 页《我的世界》特辑，全面剖析这一全球现象级的作品。在短短几年间，《我的世界》屡获大奖，频破世界纪录，并让全世界的孩子们释放他们的想象力。吉尼斯世界纪录深入走进《我的世界》，并挖掘出了成百上千项在游戏中达成的纪录，其中一些纪录精灵古怪，一些充满乐趣。例如"在《我的世界》中乘坐一头猪行走最远的距离"的纪录就是由玩家"LJ Pegross"所创造，他在猪背上乘坐行走了 667.03 公里。

●全书还包含了对破纪录的游戏奇才的专访；另有 10 篇深度特稿，其主题包含了"手柄的进化史"、"Twin Galaxies"和"电子竞技运动"等等；更有热门游戏小窍门和更多其他精彩内容。



GAME

《巫师3》首个付费DLC《石之心》发售日确定

近日 CD Projekt Red 公布《巫师 3 狂猎》的首个付费 DLC《石之心》将在 2015 年 10 月 13 日发售。《石之心》将是《巫师 3》两大付费 DLC 中的第一个，这个 DLC 将会为玩家提供大约十小时左右的全新游戏内容。玩家将来到一个被称为"无人之地"的地方完成一个危险的任务。在这里将会遇到全新的角色，全新的"法印"，更强大的敌人以及一段浪漫的邂逅。

比较有趣的是《石之心》还会发售实体版，不过这个实体版中包含的不是光盘，而是下载码和两套实体的昆特牌，售价为 19.99 美元。

最后开发商还表示，不必担心需要完成主线后才能玩 DLC 的内容，《石之心》是专门为等级为 30+ 的玩家设计的，无论是否通关主线，都可以随时进行。

而《巫师 3》的另一个大型 DLC《血与酒》则将要到 2016 年才能与玩家们见面了。

新闻短波

INFO

PlayStation20周年纪念手柄 9月17日限量上市 国行同步发售

SCE 上海正式宣布：纪念 PlayStation20 周年的纪念版 PS4 手柄将会于 9 月 17 日在中国大陆限量发售。这款手柄的配色采用了初代 PS 的灰色，中央的 PS 按钮更是使用了初代 PS 经典的四色 PlayStation 标志，这款手柄售价为 380 元。届时在索尼中国直营店、索尼中国在线商城、天猫官方旗舰店和京东等授权渠道都可以购买。另外，这款手柄与 20 周年纪念版的主机一样是限量的，感兴趣的玩家请尽快入手，免得落下遗憾。

新3DS推出多款限定版

近日，任天堂在北美最新公布了多款限定版新 3DS/3DS XL：《动物之森 欢乐家装设计师》限定版新 3DS，预定 2015 年 9 月 25 日发售，建议零售价为 219.99 美元。《塞尔达传说 三角力量英雄》限定版新 3DS XL 将在 11 月初发售，建议零售价为 199.99 美元（不含游戏）。最后是将在 11 月 28 日发售的"Hello Kitty"新 3DS 限定主机以及替换壳，套装内容包括 New 3DS 本体、Hello Kitty 替换壳、New 3DS AC 充电器、microSDHC 记忆卡 4GB、Hello Kitty 原创主题的下载号码。建议零售价：17000 日元。

进击最前线

这是我的战争 孩子们
This War of Mine Little Ones

机种：PS4/XOne　　类型：冒险
发行商：11 bit studios　　发售日期：2016年1月29日

即使在战争中，孩子依然是孩子。

《这是我的战争》是一款于2014年11月发售的独立游戏，以其独特的游戏风格向各位玩家展示了战争时期平民如何艰难求全。和上一作一样，在《这是我的战争 孩子们》中，玩家依然要为生存而战，并不时遇到各种道德抉择。不一样的是这次的生还者中将会加入“孩子”这个特殊的角色，玩家除了要一如既往的筹集食物和燃料之外，还需要关注孩子们的特殊需求，让这些孩子除了活下去之外，还不能失去童真和对未来的憧憬。

光之旅者
Hyper Light Drifter

机种：PS4/PSV/WiiU　　类型：动作角色扮演
发行商：Heart Machine　　发售日期：2016年春

驱逐黑暗，唤醒光明！

本作是一款由独立游戏开发商Heart Machine制作的动作角色扮演游戏。玩家需要扮演一名勇者，在被黑暗吞噬的土地上探索各种迷宫并对抗各种来自黑暗的邪恶势力。本作的画面风格采取了近年流行的“像素风”，而战斗系统以高速化的硬核向为主，爽快之余难度毫不含糊。探索迷宫和通过新能力解谜的设定不禁让人想起了《塞尔达传说》系列”，对这类型有爱的玩家不妨留意一下本作。

坎贝拉太空计划
Kerbal Space Program

机种：XOne　　类型：模拟经营
发行商：Squad　　发售日期：未定

我们的目标是星辰大海！

《坎贝拉太空计划》原本是一款于2014年发售的PC端模拟类游戏，玩家需要在各位“小绿人”的协助下，自行搭建火箭或者飞船以探索太空。本作虽然画面简单，但一些游戏系统上的细节却毫不含糊，玩家需要具备一定的天文学和物理学的知识才能让自己的火箭顺利升空。话虽如此，偏向拟真的风格并不意味着本作是一个单调枯燥的游戏，逗趣的风格和易上手的系统让一般玩家在各种“升空事故”中也能乐在其中。

逆转裁判6
逆转裁判6

机种：3DS　　类型：文字冒险
发行商：Capcom　　发售日期：未定

异议阿里！

那位总喜欢在法庭上拍桌子的律师成步堂龙一又回来啦！和外传性质的前作不一样，本作的主人公将会是系列玩家所熟悉的成步堂龙一，而这次的舞台将不会是日本，而是在某个东方异国。那个国家的法制系统和日本完全不同，甚至没有“律师”这一设定，成步堂龙一的对手除了检察官之外，还有来自于场外的旁听。名为“水镜”的新系统将会成为成步堂龙一在法庭上的新武器。

TGS 2015 亮点前瞻

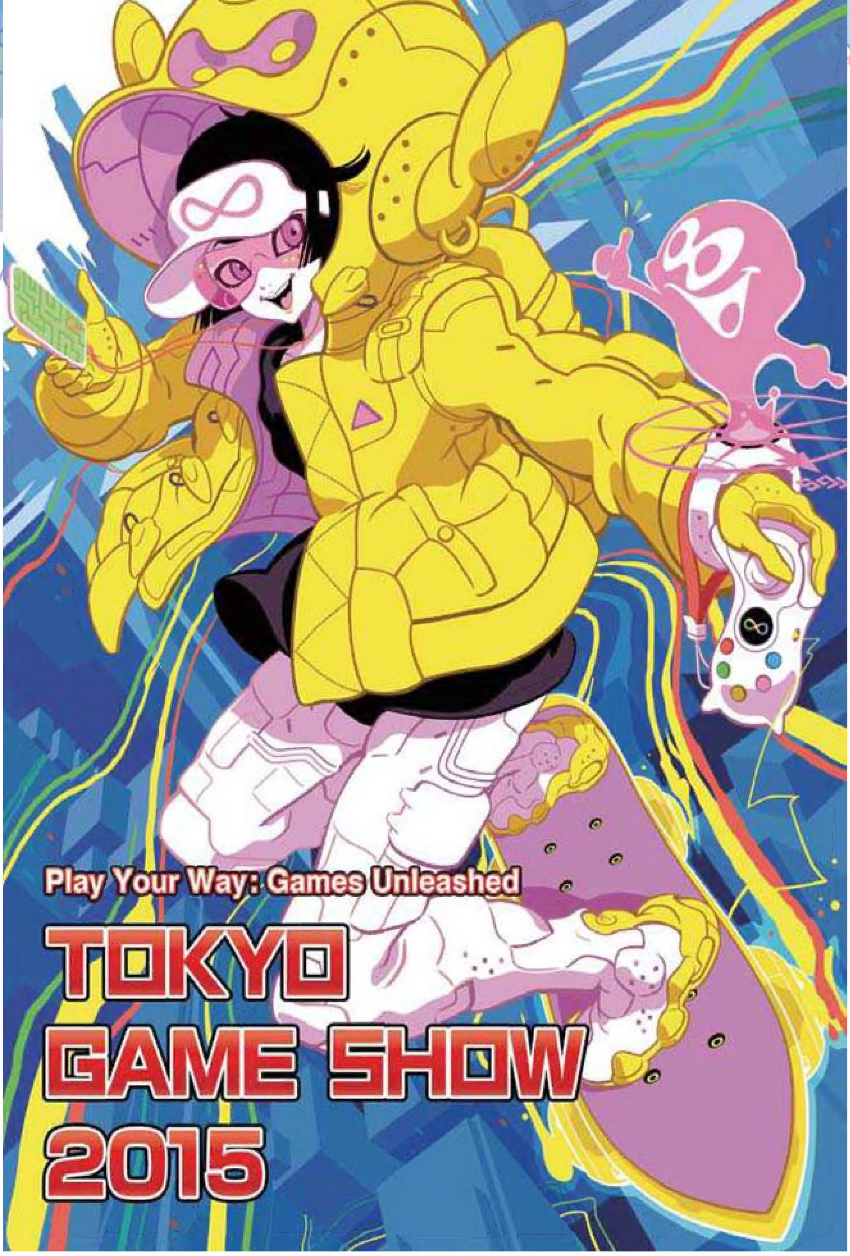
上个月游戏主题音乐会 VGL 在国内顺利举行，而且因为首次有广东场所以我们 UCG 众编辑也趁热闹去捧了场。这场世界级的游戏音乐盛会上演奏、演唱了很多非常经典的游戏歌曲，每一首都能勾起我们无数的回忆。而在鉴赏音乐的时候我还发现了一件事，那就是这些选曲绝大多数都来自于日本厂商的作品。《恶魔城》、《最终幻想》、《旺达与巨像》、《寂静岭》等等……这些乐章无一不从一个侧面引证着日本游戏业曾经的辉煌。我们常说日本游戏早已被欧美厂商超越并遥遥甩在身后，这是不争的事实，但为何像 VGL 这样的音乐盛会，选曲却只有少数欧美厂商的游戏歌曲入围呢？我认为，首先情怀是最主要的原因，其次就是全盛时期的日式游戏，确实有很多能让我们留下难忘回忆，留下情怀的因素在里面。以至于过了四五年、甚至十年还能拿出来津津乐道。而这些特点，正是目前很多追求廉价、快餐式的刺激快感的作品所欠缺的——当然此话不限地域。

各位读者拿到这本杂志的时候，一年一度的东京游戏展即将开始了，今年业界的主题是情怀，众多经典作品以不同的形式回归我们的视野，它们要么蛰伏多年浴火重生，要么通过精神传承脱胎换骨。这样的大环境下，TGS 将会有什么作品值得我们关注呢？本期杂志借此机会带大家来寻找，预测一下今年 TGS 各大厂商的亮点。

文 宇宙人 美编 小瑟

东京游戏展 2015 简介

今年东京游戏展继续在日本千叶县的幕张メッセ会场举行，时间是 9 月 17 日 ~ 9 月 20 日为期 4 天，其中前两天为媒体日，后两天对公众开放。今年首次占用了幕张会场全部场馆（包括 1 ~ 11 号馆、国际会议场、幕张活动馆），截至目前为止参展厂商数为 473 家，其中海外参展商有 243 家，展出作品超过 800 款，是目前为止规模最大的 TGS 展会。预计来场的人数将会超过 22 万人。



SCE

由于微软再次缺席，加上任天堂从来都不参加，所以 SCE 再次成为了今年 TGS 的惟一主角。今年 SCE 在 TGS 开展前安排了两场发布会，其中第一场在 9 月 15 日举行，是面向全球的发布会，而第二场 9 月 16 日的发布会则是面向亚洲地区的。值得一提的是去年亚洲发布会上首度公布了《如龙 0 誓约之地》、《讨鬼传 极》等作品将会推出中文版的消息，所以这场发布会非常值得我们亚洲玩家关注。

再看看今年索尼展出的游戏阵容，之前在 E3 发布会上抢尽风头的作品——抛开众筹的《莎木 3》和遥遥无期的《FF7》不说，计划明年发售的《最后守护者》和《地平线 期待黎明》皆未提供试玩，虽有些遗憾但也是情理之中。当然现在也不能确定完全没有

这些游戏的情报，毕竟没有试玩不代表没有新映像吧。相对地，索尼展台提供试玩的作品都是一些计划在今年内发售的游戏，目前已确定提供试玩的一共有 18 款，其中很多值得体验的作品都来自第三方厂商，比如《星之海洋 5》和《求生档案 天空的彼端》，其中《求生档案》被誉为是《女神侧身像》的精神续作，与《星之海洋》一样都是出自 Tri-Ace 之手的精品，它们都可以说是当年日式 RPG 全盛时期的代表。如今在两个系列再度复活并一起在 TGS 上同台展出，相信不少日式游戏玩家都会为之感动。反倒是索尼自家的游戏阵容比较薄弱，基本上只有一些高清版或者资料片之类的作品参展。不过正如前面所说，索尼还有两场发布会在前，说不定会上还会给我们带来一些惊喜。

除此之外，VR 设备“墨菲斯计划”也值得关注，因为今年是首次在 TGS 上公开给媒体和公众试玩，虽然试玩的 DEMO 内容并未公布，但按照之前在香港试玩的阵容，《夏日课堂》和《游戏空间 VR》应该都会登场，喂鲨鱼的《深海探险》应该也跑不掉，就不知道会不会有像去年的《创圣的 AKB0048》之类的奇葩 DEMO 公开了。

SCE 提供试玩的游戏

作品	展出平台
奥丁领域 里弗诗拉希尔	PS4
星球大战 战斗前线	PS4
街头霸王Ⅴ	PS4
阿尔斯拉战记无双	PS4
职业进化足球2016	PS4
星之海洋5 忠诚与背叛	PS4
求生档案 天空的彼端	PS4
使命召唤 黑色行动Ⅲ	PS4
宿命 掠夺者之王	PS4
撕纸小邮差	PS4
明日之子	PS4
未知海域 内森・德雷克收藏版	PS4
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	PS4
噬神者 复活	PS4/PSV
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼	PS4
空之舟Q	PSV
我的世界PSV	PSV
东京异境	PSV

Capcom

按照往年的惯例，如果《MH》的新作会在 TGS 之后发售的话，那么该作就会是那一年 TGS 里排队最长的游戏之一。而前年有个例外的情况——《MH4》在 TGS 之前就发售了，结果当年无论媒体日还是公众日，有 90% 排队的人都在联 MH 或玩手游。(当时只有我一个人玩《讨鬼传》显得很 LOW 啊！) 这些现象无一不反映着“《MH》系列”在日本有着不可动摇的人气。也正因为这样，Capcom 光靠这一个系列就可以在 TGS 上抢尽风头。所以今年应该也不例外，由于《MHX》首次推出试玩，加上本作较以往的作品有很大的变化，因此其人气是可以预料的。同系列的两部外传作品——《猫猫村》和《怪物猎人物语》也会在这次 TGS 上推出试玩，相信这 4 天他们的展台会盛况空前。

当然 Capcom 并非只带着“《MH》系列”来到 TGS，旗下另外几部知名品牌的新作——《生化危机 0 高清重制版》、《街头霸王Ⅴ》和《逆转裁判 6》如众星捧月的姿态参展。一眼看上去还算丰盛的阵容，但对比去年的话你会发现，参展作品阵容几乎如出一辙。去年是《大逆转裁判》今年是《逆转裁判 6》，不过好歹还算是正统新作，《生化危机 0》则完完全全是一款冷饭了，《街头霸王Ⅴ》试玩版因为早已推出，如果没有新角色试玩加入的话吸引力大打折扣。看来那些被雪藏的其他名系列今年都不会有复活的希望。

Capcom 展出游戏阵容

作品	平台	展出形式
怪物猎人X	3DS	试玩/展台/生放送
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	3DS	试玩
怪物猎人物语	3DS	试玩/展台/生放送
街头霸王Ⅴ	PS4	试玩/展台/生放送
生化危机0 高清重制版	PS4/PS3/XOne/X360	试玩/展台/生放送
逆转裁判6	3DS	试玩

BNEI

如果说 Capcom 的展台是“《MH》系列”的一枝独秀，那 BNEI 则走向了另一个极端，通过数量繁多的二三线佳作让自己的展台丰富起来，却缺少了一款能“压场”的大作。BNEI 每年在 TGS 上都有一个不输于硬件厂商的大展台，展出作品无论数量还是丰富程度都远超其他第三方厂商，毕竟拥有大量动漫作品的版权本身就是一大优势，每年光改编作品的数量就多不胜数。这次参展的作品自然也不乏动漫改编作品，除了经典的《乔乔的奇妙冒险》、《火影忍者》和《圣斗士星矢》之外，还有近期大热的《东京喰种》改编游戏等等都以映像或者试玩的形式参展。

原创作品方面，今年的 BNEI 可谓毫

无“传说”痕迹。（秋沙雨：喂！）虽说年初才发售了《热情传说》，但续作《狂怒传说》其实早已公开了，加上《TOZ》还计划推出PS4版，所以按道理就算不发布试玩DEMO，新情报或者新映像也理应会有些，但这些情报到底会留到到15日的索尼发布会公开还是真的雪藏起来目前还真说不准。如果要说BNEI展台的主角，恐怕非《噬神者》的初代重制版《噬神者 复活》莫属。这个系列经过了前后两部正传外加资料片的发展之后，在日本已经成功积累了较高的人气，正好今年7月又开始播放动画版，所以重制初代正好能与动画互相配合宣传，进一步扩大影响力。而且这次游戏的重制也在原版系统基础上进行了大幅修改和加强，能否给大家带来不同于《2》的爽快感很值得期待。

BNEI 展出游戏阵容

作品	平台	展出形式
噬神者 复活	PS4/PSV	试玩/映像/展台活动
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼	PS4/PS3	试玩/映像/展台活动
跨界计划2 勇敢新世界	3DS	试玩/映像/展台活动
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	PS4	试玩/映像
刀剑神域	PS4	映像/展台活动
迪斯尼无限3.0	PS4/PS3/Wii U	试玩/映像
圣斗士星矢 斗士之魂	PS4/PS3	试玩/映像
东京喰种JAIL	PSV	映像
数码宝贝世界 next Oder	PSV	映像
超・逃走中 集合吧！最强的逃走者们	3DS	试玩/映像
偶像活动 My No.1 Stage!	3DS	试玩/映像
龙珠Z 超究极武斗传	3DS	试玩/映像
Go！Princess 光之美少女 修卡王国与六位公主	3DS	试玩/映像
迪士尼魔法城堡 我的愉快生活2	3DS	试玩/映像

Square Enix

我们常常黑SE是“手游大厂”，但是用这个称号来黑今年的SE似乎不太妥当了，因为目前公布参展的手游数量才9个，这还不到总展出游戏数量的1/3。如果你觉得这已经很多了的话，我可以告诉你隔壁BNEI可是这个数量的两倍。当然，剩下的也不全是家用机，还有很多是PC平台的，以及少量页游。而且，大多作品（包括手游在内）都是以映像形式参展，目前确定会提供试玩的只有《星海5》、《FF14》和《DQ建造者》等一小部分。

SE今年的今年的主旋律依然是《FF》系列，除了花样众多的手游之外，《FF15》和《最终幻想 世界》都只是以映像形式参展，《FF14》与往年一样提供一只新的BOSS让玩家们组队挑战，由于《FF14》在日本有着颇高的人气，加上现场成功击杀BOSS的队伍还能每人获得特制T恤一件，因此每年这里吸引了不少玩家排队试玩。

虽说主打是“《FF》系列”，但不同于往年只能靠这个系列和《DQ》来联手撑场面，今年SE的展出作品阵容显然丰富不少。其中最不容忽视的就是《星之海洋5》，这个经典的日式RPG系列淡出了我们视线已经有6年半之久，如今SE和Tri-Ace再度联手为我们打造了正统的续作，并且在TGS上发布了试玩DEMO，这可以说是近年SE为数不多的“正经事”之一了（其实应该感谢高效率的Tri-Ace），相信不少玩家对本作的表现都充满了期待。另外，由SE代理发行的一些欧美的作品也有映像展出，比如《正当防卫3》、《杀手47》新作等等，这些作品的登场也使得SE的参展阵容显得更丰富多彩。不过更受玩家关注的《古墓丽影》新作目前并未确认是否参展。

同样可能缺席的还有《王国之心Ⅲ》，虽然最近只有在E3的时候公开了一段新的映像，但笔者

Square Enix 展出游戏阵容

作品	平台	展出形式
星之海洋5 忠诚与背叛	PS4/PS3	试玩/映像/展台
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧！	PS4/PS3/PSV	映像/展台
最终幻想XⅣ 苍天的伊修加德	PS4/PS3	试玩
勇者斗恶龙X	Wii U/Wii/3DS	展台
最终幻想XV	PS4/XOne	映像/展台
最终幻想 世界	PS4/PSV	映像
正当防卫3	PS4/XOne	映像/展台
杀手47	PS4/XOne	映像
奇异人生	PS4/PS3	映像

推测本作的开发进度还是比较理想的，至少从之前的映像中能看到完成度比较高的系统，相信不久之后就会有更多的情报公开。另外，今年 7 月底举行的 DQ 新作发布会上公布的《DQ11》、《DQM3》、《英雄集结 2》等一批“《DQ》系列”作品似乎也将尽数缺席，只有模仿《我的世界》的《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧！》有推出试玩 DEMO，考虑到 SE 还有《FF15》和《KH3》这些大坑还没填，我们也不能奢望太多。

不过，SE 在最近发布的一个舞台活动预告片中提及到一个神秘活动，而且之前公布的全新 RPG 计划“Project SETSUNA”也会在 TGS 上公布，因此，今年 SE 可能会为我们带来不少的惊喜。

■今年《FF14》挑战 3.0 新增 BOSS，真・拉瓦纳（真ラ－ヴァナ）的弱化版。

Koei Tecmo

Koei Tecmo 展出游戏阵容

作品	平台	展出形式
进击的巨人	PS4/PS3/PSV	映像/展台
阿尔斯兰战记无双	PS4/PS3	试玩/映像/展台
三国志13	PS4/PS3	映像/舞台/生放送
塞尔达无双 海拉尔英雄传	3DS	试玩/映像/舞台
死或生 极限沙滩排球3 幸运女神	PS4	展台/生放送
死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	PSV	展台/生放送
战国无双4 帝国	PS4/PS3/PSV	试玩/映像
无夜国度	PS4/PS3/PSV	映像/生放送
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	PS4/PS3/PSV	试玩/映像/生放送
信长的野望 在线	PS4/PS3	映像/生放送
大航海时代 在线	PS4/PS3	映像/生放送
真・三国无双 在线	PS4/PS3	映像/生放送

一直以来以“《无双》系列”为主打的 Koei Tecmo 今年的展出内容显得更加多元化了一些，虽然除去网游之后无双也还有三款，但至少题材不再局限于历史。特别是近年跟不少动漫作品合作，各种改编无双百花盛放，一定程度上也拓展了玩家的群体。今年展出的三款“无双”都在不同程度上迎合了各种玩家的口味。另外，动漫改编的作品还有《进击的巨人》，虽说之前 Spike Chunsoft 也在 3DS 平台出过一款《进击的巨人 人类最后之翼》，但素质实在不敢恭维，这次换 KT 制作，首先技术力就比 Spike Chunsoft 扎实得多，而且还登陆家用机平台，光这两点区别就已经不是之前那款作品所能比拟的了，而且 KT 也再三强调这款《巨人》不是“无双”，所以 KT 会为本作设计一个怎样的系统很让人在意，考虑到原作的高人气，相信 KT 不会随便粗制滥造的。

另外，Gust 被收购成为 KT 的子公司之后，去年 10 月份正式被解散，成为了 KT 旗下的 Gust 长野开发部，所以原本他们旗下的作品也顺理成章地在 KT 的展台出现了，记得去年 Gust 的新作《禁忌的马格纳》还借用了 Capcom 的展台展出，今年终于不用寄人篱下了。今年 Gust 开发的作品有《无夜国度》和《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》，其中只有《工作室》有提供试玩，但发售日在其之前的《无夜国度》反而没有试玩，这不禁让人担心，到底这款作品是开发遇到困难了还是实际素质拿不出手呢，因为 Gust 之前开发的作品主要都是 RPG，ACT 或 ARPG 几乎没有，虽说 KT 本社肯定也提供了不少技术支持，但游戏也经历了多次延期，不然现在已经可以玩到了，因此可以肯定游戏的开发过程遭遇了困难，作品实际表现将会如何，恐怕只有发售之后才能知道了。

SEGA

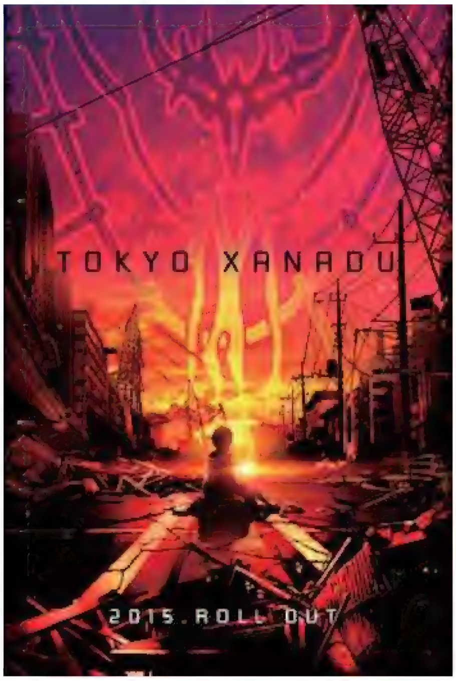
截至杂志截稿为止 SEGA 都还没详细公开今年参展的内容，因此这里只列出了一部分确定参展的作品，以及预测将会公开宣传的新作。今年 SEGA 的最值得期待的作品非旗下 Atlus 的《女神异闻录 5》莫属，“《女神异闻录》系列”作为曾经知名的日式 RPG 之一，这个系列并没有像《FF》那样朝着业界最顶尖的画面和技术力发展，而是一直保持着自己的风格，踏实地推出新作，因此也一直受到粉丝们支持。不过现在距离《4》的发售也过了很长时间了，去年《P5》的公开实在是让不少粉丝兴奋了一把，而且如果 Atlus 不食言的话，作品今年年末就能玩到，所以 TGS 理应会发布一些消息，哪怕不出试玩版，新映像应该是没跑的。另外，同属 Atlus 的还有《奥丁领域 里弗诗拉希尔》，从之前的映像来看本作并非纯粹高清化，系统方面也有所改良，值得关注，而且本作在 SCE 展台就有得试玩，因此也基本可以确认在 SEGA 的参展阵容内。

至于 SEGA 本社的作品，最值得关注的应该是名越稔洋的新作，按照“《如龙》系列”一年一作的频率，如果明年不打破的话，今年 TGS 就应该公开新作并开始宣传造势了。目前最大的可能性是公开《如龙 6》，因为这个系列已经两年没有延续了。所以今年应该会有。而且，每年 SEGA 的展台都会邀请很多性感的……女优前来为新作宣传，有机会到现场的朋友一定要去看看哦。另外，在我们媒体收到的资料中显示还有一款没有公开的神秘新作，到底会是哪部作品，恐怕只能到现场揭晓了吧。

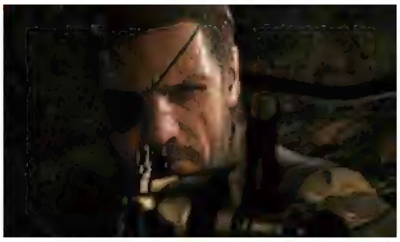
SEGA 展出游戏阵容

已确认参展作品
七龙战记Ⅲ 代码VFD
刀锋对决 光明格斗EX
预测参展作品
女神异闻录5
初音未来 歌姬计划X
奇迹少女 祭典
奥丁领域 里弗诗拉希尔
名越稔洋新作
神秘新作

KONAMI



Konami 实际展出的游戏其实有 5 款，其中两款是手游这里就不列出来了，还有一款是 Falcom “蹭展台”放在这边的，所以 Konami 自家的作品只有两款，跟去年如出一辙。虽然 Konami 现在手上拥有现在日本厂商乃至世界最顶级的作品坐镇，但是这样的阵容也只能用寒酸来形容。如今《MGSV》已经发售了，Konami 目前还没其他新作品公开，《Metal Gear》的续作也仅仅是口头承诺的程度。这不禁让人好奇明年还会不会看到 Konami 参展 TGS 或者 E3。



Falcom 去年是借用了 SEGA 的展台展出《闪之轨迹 2》，而今年似乎看到 Konami 展台更加冷清，于是就挑了这边展出新作《东京异境》，不过 Falcom 的作品向来在日本乃至中国国内都颇受欢迎，所以《东京异境》的加盟想必也会为 Konami 的展台带来不少人气吧。

KONAMI 展出游戏阵容

作品	平台	展出形式
潜龙谍影V 幻痛	PS4/PS3/XOne/X360	试玩/映像
职业进化足球2016	PS4/PS3	试玩/映像
东京异境	PSV	试玩/映像

任天堂

虽说任天堂不参加 TGS 已成惯例，但是每逢 TGS 期间都会有一大批新情报公开，以至于我们每年都会产生他们参加 TGS 的错觉，加上他们本社虽然不参加，但不代表第三方就不会带来他们的游戏，特别是近年来 Capcom 将《MH》几乎全部新作都搬到 3DS 上，去年更是直接将新版 3DS 的实机带到会场配合《MH4G》的试玩，可谓花样刷存在感。

不过今年任天堂也确实发生了大事情，岩田聪的离世恐怕对任天堂的影响是很巨大的，所以接下来任天堂会怎么走非常值得我们关注。年中的时候 Wii U 平台的《油彩军团》、《异度之刃 X》等大作虽然顺利发售并且获得广泛的好评，但是目前似乎陷入了青黄不接的尴尬状态，TGS 之后的 10 月和 11 月，各大主机会迎来大作潮，惟独 Wii U 的发售表却显得相当惨淡。反而是 3DS 有很多可以撑场的大作……不说其他光一个《MHX》估计就能霸占日本销量榜首至少一两个月。那么，Wii U 年末的作品阵容到底会怎样，目前难以定夺，毕竟任天堂是否会开发布会，什么时候开，公开什么作品，这些都是未知数。

热点追踪 NEWS REVIEW

深度解读业界动向·全面剖析要闻因果

星际公民 8750万美元的骗局?

史上最大规模的众筹项目正在让所有人失望 背后的原因究竟是什么?

●辉煌起步

2013年9月17日，《星际公民》制作人Chris Roberts写了一封公开信，庆祝该作获得的里程碑式成就：他和他的团队已经从玩家那里获得了1900万美元的众筹，远远高于史上任何众筹项目。

Roberts是太空模拟类游戏的先驱，他创造的《银河飞将》系列”拥有一批忠诚的信徒，就是他们在不断地为心目中神作的复苏提供资金。《星际公民》众筹发起于2012年10月，当时就做出了极具野心的承诺，声称为带给玩家丰富的宇宙，主要围绕史诗般的太空冒险、贸易以及第一人称视点的太空大战。该项目很快就引起媒体和玩家的强烈关注，来自玩家的众筹资金迅速增加。大部分玩家是30到40岁的IT从业者，他们在《星球大战》的影响下成长，从小到大都幻想着能体验太空时代。他们拥有稳定可观的收入，可以为自己的兴趣一掷千金。

Roberts和他的团队接着在Kickstarter之外发起众筹，主要是在其官方网站上预售游戏中的豪华飞船，它们价格昂贵，可以与中国网游中的高级装备媲美。不同的是，后者至少付钱后拿到的是成品，而前者只是得到期货。

● 8740万美元宇宙沙盒

在最初发起众筹时，Roberts承诺《星际公民》将于2014年11月做完，在他们筹集了1900万美元之后仍然是以此日期为目标。他在2013年9月的公开信中说：“我们在预售阶段筹集到的资金越多，就可以创造更多的额外内容（更多的飞船、角色等），更重要的是我们可以投入更多资源做更多的任务，确保我们能提前把完成品提供给大家。

两年后，他们能够展示给玩家的内容仍然少得可怜。此时，《星际公民》的众筹金额已经达到了8750万美元，这已经超过了绝大多数AAA大作的开发预算。开发团队的规模也增加到了200人——分布在四个国家，此外还有大批外包人员以及第三方合作伙伴，比如Behaviour Interactive公司。然而原先承诺的2014年11月的发售日落空了。9个多月后的今天，玩家们能够玩到的仍然只有游戏中的两个部分：一个是用于存放和观察飞船的的机库，还有一个是“竞技场指挥官”模式，主要是游戏中的太空飞船大战部分，有对战也有射击敌机群的Vanduul Swarm部分。这与Roberts在几年前承诺的相比只占很小的一部分，MMO类型的巨大宇宙沙盒加上完整的故事、复杂的经济系统、可以探索的无数星系……这些才应该是它的核心内容，相比之下，目前可玩的部分连试玩版都算不上——于是玩家们不禁要疑问：那几千万美元的钱到底跑哪儿去了?

▲从游戏中的场景设计当中看来，《星际公民》的确非常符合核心科幻游戏爱好者的口味。

Roberts暂时没有非常正面地回应过这些疑问，不过他曾如此说过：“我开发这款游戏绝对不是为了要赚很多钱，做这款游戏，因为它是我梦想中的太空游戏，是我一直想玩的，现在时机已成熟，各种技术和人才都已齐全——所以我能做到。”

但他似乎忘了提到底要花多少时间才能做到。

●模块化开发

在今年的科隆游戏展上，Roberts展示了一段相当酷炫的短片。但是在我们能自己动手操作之前，一切都只是画饼。在项目已启动三年后的今天，我们想知道的是，那些金钱与时间究竟是怎么花掉的?

“我们刚开始的时候众筹了600万美元。那已经很多了，但这并不是我们做这款游戏的原因，因为当时已经有很多私人投资者排着队要投我们。当时我们想做的是一个格局小得多的游戏。但是随着延展目标不断被突破，大家要求的功能和内容越来越多，于是游戏的规模改变了。这就像你本来想建房子，突然有人说‘我们要你建成一座大城堡’，就算钱很多，要建造城堡还是要花更多时间。”

2013年，Roberts和他的团队宣布计划将《星际公民》打散为多个模块，这些模块本身均可玩，各自围绕某种功能，比如机库或者多人战斗。然后这些内容相继推出。目前为止他们已经推出了两个模块，但更大的部分还在后面，比如社交功能，以及FPS模块“星河陆战队”。Roberts说他们有自己的进度表，计划在2016

年底之前全部做完。他还公开宣布不断扩增的功能是一件好事。

但这些只是公关口吻，对项目开发实情有了解的内部人士可不这么乐观。本作开发工作室 Cloud Imperium 的员工对外匿名透露了一些情况，他们指出 Roberts 的野心与领导风格是游戏不断延期的主要原因。

比如，某已离职的高层员工透露了“菜单头盔”的故事。当时 Roberts 有个想法：让玩家找到并戴上游戏中的头盔，才能进入“竞技场指挥官”的菜单。游戏开发者想要推翻该设定，他们认为如果玩家连菜单这么重要的信息都找不到可能会产生太强的挫折感。但 Roberts 坚持己见，其他人只能服从。花了几个星期好不容易做出来后，Roberts 亲自尝试了一番，发现确实没意思。所以该系统又被取消，恢复成常见的菜单系统。

不过 Roberts 本人对此事有不同的说法，他表示实际情况是《星际公民》的主菜单界面不够长，玩家需要有一种方式来选择驾驶机库中的哪艘飞船出战竞技场指挥官模式。问题是，机库本身又被赋予了飞船展示厅的功能，你可以进入飞船，欣赏其内部所有的按钮和操纵杆。所以解决方法是让玩家找到头盔戴上，表示想要坐上该船出战，而不是只在里面参观。后来他们决定星河陆战队模式也从机库里启动，头盔的做法就变得没什么意义了。所以他们改成了在游戏中设置一个 VR 装置。对于不想多此一举的玩家，他们还准备了一个快捷启动菜单。

某开发人员透露，《星际公民》的内容增删之频繁已经达到了令人发指的地步。而 Roberts 则表示开发一款超大规模的游戏，这种情况非常普遍，Rockstar、育碧等都经常这么干。“随便找这个行业的任何人来谈这个问题，他们肯定都有做的东西被浪费的例子。所有大项目、已发售的游戏都是如此……项目越大，效率越低，过程中的摩擦也越多。”

但是也有一些内部人士指出《星际公民》的情况确实与其他大作不同，Roberts 的野心导致开发变得复杂化。比如，很多游戏同时用第三人称和第一人称视角显示不同的动作，比如《上古卷轴V 天际》的挥剑动作在两种视点下就很不一样。而在《星际公民》中，Roberts 却试图保持一致，他的目标就是比其他游戏更有野心。

据两名高层人员透露，本作的游戏系统相当混乱，而且经常变得令人晕头转向，所以改了一次又一次。射击模块“星河陆战队”的延期就与此有关。据透露，游戏中的主角骨架，即动作系统的核心部分，前前后后重做了 7 次，原因就是因为 Roberts 的要求太高。

而 Roberts 的说法是，那些已经离职的人不明白为何他要花这么多时间在动作系统上。“这并不是一个武断的决定，因为是的，这么做会更酷。” Roberts 说。

■这些飞船的建模精细程度往往和它们的售价一样惊人。

「困难之处在于开发团队不能都和 Chris Roberts 保持一致看法，因为他想的总是五年、十年甚至十五年后的未来。200 个人要创造出 Chris 构想并且期待的质量非常困难。」

●前景难测

《星际公民》还有很长的路要走，目前“竞技场指挥官”模块算是个不错的太空战游戏，但是在规模上距离玩家的期待还有很远。最近的 DEMO 中出现了社交广场、主视点的空中缠斗以及可容纳多名成员的大型飞船，但是至少有几个月后才能玩到。开发商的计划是最终将《星际公民》的所有功能统一起来，成为一个宇宙整体。但目前已确认的内容相对于当时的承诺只是沧海一粟。Roberts 承认，2016 年发售只是一个目标，能否实现还不好说。

原开发团队核心成员对于本作未来的命运表示担心。“困难之处在于开发团队不能都和 Chris Roberts 保持一致看法，因为他想的总是五年、十年甚至十五年后的未来。200 个人要创造出 Chris 构想并且期待的质量非常困难。他的身边都是最有才华的开发者，不幸的是他们最大的敌人是时间，而现在玩家们都在怒吼着咆哮着要游戏赶紧发售。我想 Chris Roberts 和他的团队还要失败好几次才能成功。”

不过 Roberts 仍然相信他所选择的道路。他相信各个模块都发布后，整个游戏体验将会对得起玩家的期待。现在的大问题是每隔一段时间他就有新的充满野心的想法想要实现。Roberts 说他会尽量控制，尽快把游戏做好，也希望玩家耐心等待。

“人们不太明白开发游戏的风险，实际开发时间总是比预期的长。游戏中的某些方面可能没有原想预想的那么有趣。某些内容会被更改或者取消。这些在游戏业都是再正常不过的事。很多人不知道这些，因为过去大家不需要知道这些。但我们是众筹的，所以大家都是参与者。”

■《星际公民》的规模太过庞大，200 人的开发团队在其面前仍然显得非常渺小。

重启战争机器

黑獠牙的故事

在温哥华的某栋建筑里，仍然保留着黑獠牙（Black Tusk）工作室的痕迹。其中有一些是显而易见的，比如某墙壁上的3D工作室LOGO还没来得及被摘除。还有一些不大明显的地方，比如在温哥华市中心的办公室里，会议室的名称还是保留原样，这些名字都是来自英属哥伦比亚的一些山脉。

工作室的主要会议室有巨大的玻璃墙，一直连接到举办大型集会和策划活动的大堂。那些墙壁上是温哥华及周边地区的地理详图，在这张地图上就能找到工作室的具体所在位置。

在办公室的其他地方，正在转换身份的黑獠牙工作室逐渐显露其新的面貌。墙壁上《战争机器》的海报越来越多，还有各种相关的小装饰品。工作室的核心区则是不对外开放的，包括所有家人和媒体都不得入内，里面正在紧张地进行着《战争机器4》的开发。

●秘密团队

黑獠牙正在变成“The Coalition”，它将是微软最重要的工作室之一，是XBOX平台的重要开发力量。从今年E3发布会微软对《战争机器》的宣传程度就可以看出其战略意义。Coalition的工作室规模也在迅速扩张，从2013年的100人增加到如今的200人，这还没算上临时工和各种外包人员。

对于一家还没有推出过任何游戏的工作室，负责这样一款大作的压力有点大。此前他们开发的惟一项目是一款原创游戏，外界从未听过它的名字，可能永远也不会听到——它早已被取消。

据Coalition工作室经理Mike Crump介绍，黑獠牙成立于2012年，当时可以说是温哥华市政府招商的成果，工作室成立的目的就是打造AAA级大作。该团队原本是微软温哥华工作室的一部分。在其正式成立前几个月，微软温哥华工作室刚刚取消了《微软飞行》项目，这是微软著名的“《飞行模拟器》系列”新作，原本打算采取免费游戏的运营方式。同时取消的还有另外一款未命名的Kinect家庭游戏，代号为“哥伦比亚计划”。

当时温哥华当地的游戏开发圈子正在经历痛苦的收缩期：《虐杀原形》开发商Radical Entertainment在那一年6月裁掉了大部分员工，整个游戏开发团队被砍掉，变成了动视的一个支持部门。随后Rockstar Games关掉了温哥华工作室。同年因为THQ的破产，其温哥华团队Relic工作室也遭遇大裁员。

2012年11月，黑獠牙工作室正式开张。该名字来自英属哥伦比亚盖瑞宝地省立公园的一座火山。Crump在接受《温哥华太阳报》采访时说：“温哥华的游戏业有几十年的历史，积累了大量的人才，我认为可以说比世界任何地方都多。”

当时微软希望这家工作室为尚未发售的Xbox One打造一个原创IP，并让其成为新一代的主力游戏系列。微软给黑獠牙的定位是开发动作射击游戏，使用虚幻引擎4。Crump说：“我们从全世界招聘了所能找到最好的人才。从温哥华本地的对手公司，到德国、澳大利亚、英国等各地都有。”

> **黑獠牙正在变成“The Coalition”，它将是微软最重要的工作室之一，是XBOX平台的重要开发力量。从今年E3发布会微软对《战争机器》的宣传程度就可以看出其战略意义。Coalition的工作室规模也在迅速扩张，从2013年的100人增加到如今的200人，这还没算上临时工和各种外包人员。**

黑獠牙的第一次正式露面，是在微软2013年E3发布会上，当时发布了一段简短的先导预告片，看起来是一款全新原创游戏。而这竟成为黑獠牙的最后一次公开露面。

据Crump透露，当时那款游戏已经处于预开发阶段的后期，但是还没有做出可以操作演示的版本。该项目在2012年启动时，先是由一个20人的团队进行初期开发，到2013年底团队规模增加到100人。而就在那时，微软游戏工作室对其未来做出了新的安排。

“我们可以继续做那款正在开发中的原创IP，”Crump说。“或者把握机会开发《战争机器》。”

当时微软已经在与Epic Games谈判要买下《战争机器》的所有权。Crump和黑獠牙的其他高层被召集到一起讨论工作室的未来。当时很多人对于放弃自研的原创项目改为开发《战争机器》而感到失望，毕竟大家都在这款游戏身上投入了大量的心血。但Crump说：“只要你在游戏业工作了一定的年头，就肯定会经历游戏项目被取消的情况。大家都要熬过这段痛苦时期，我们要给大家这样的时间与空间。”

但最终的决定是顺理成章的，最后所有人都认同应该做《战争机器》。2014年1月21日，Crump与前总经理Hanno Lemke以及管理队伍宣布工作室正在开发的项目被取消，黑獠牙将立即转为开发《战争机器》。

“下一个让人高兴的消息是宣布‘《战争机

■这座如同獠牙般刺向天空的高山就是Black Tusk工作室名字的由来。

器》系列’制作人 Rod Fergusson 将会带领我们工作室，大家都对此兴奋不已。之后 Rod 就在下周一出现了，接着一切开始顺利展开。”

老将归来

当黑獠牙在准备其新 IP 的提案时，那时的 Rod Fergusson 已经在考虑自己的未来。当时是《战争机器 3》发售近一年之后，身为该作执行制作人的 Rod，在此期间还帮助波兰游戏开发商 People Can Fly 制作了《战争机器 审判》。当腾讯宣布以 3 亿多美元收购 Epic Games 四成股份，Rod 认为公司的发展方向已不是他所认同的方向。

Rod Fergusson 说：“腾讯入主后，很显然他们要走向免费游戏的模式。我要做的是登上各杂志封面、成为所有人讨论话题的 AAA 大作，而这一块那一块的推出付费内容不是我所兴奋的，所以我告诉 Mike Capps（当时的 Epic Games 总裁）我要辞职了。”

Rod 还来不及休息就有差事找上门了。波士顿游戏开发商 Irrational Games 将备受期待的《生化奇兵 无限》从 2012 年秋季延期到 2013 年春季，当时该作的开发陷入困境，正到处找人帮忙完成项目。“我听说 Ken（Levine）正在找人帮忙，他们的《生化奇兵 无限》遇上了麻烦。他们担心会失败，项目卡住了，他们不知道怎么继续做下去。”

Rod 飞到了波士顿与 Ken Levine 及其团队见面，看到了他们展示的 DEMO 之后 Rod 印象深刻，决定临时参与该项目。

Epic 将 Rod Fergusson 离职的消息一直压着没有对外公布。但在 2012 年 8 月 9 日，Rod 自己宣布已离职并加盟 Irrational Games。这并不是一份轻松的工作。“《战争机器》是我参与的最难的项目，但《无限》也差不多。我在那呆了 9 个月，最后 6 个月是最艰难的，我们要将整个项目救离火坑。”

在 Irrational 的短暂工作期间，Rod 发现这并不是一个适合他的地方。与游戏发行商 2K Games 方面商讨之后，管理层仍然希望他能留下，2K 让他带领另外一个工作室，位于加州马林市。Rod 想试试，于是他举家搬到了旧金山，给他的几个孩子找了新学校，一切都安置妥当。当时 2K 的这个工作室正在开发一个新项目，已经到了预开发阶段，是某知名系列的新作。

“六个月后，很显然我和 2K 的一些管理人无法形成统一的意见。”Rod 说。管理层认为他没有对该 IP 做出足够大的改变。

2013 年感恩节期间，Rod Fergusson 向 2K Games 总裁 Cristoph Hartmann 提交了辞呈。在三年时间里离职了三次，Rod 已身心俱疲。

Rod 说，离开 2K 后他曾打算自己开工作室，也找了微软的一个朋友问他有没有兴趣入伙。这一问问出了一个绝佳的机会。那位朋友说：“什么？你刚从 2K 离职了？我们刚买了《战争机器》，如果你愿意来那就再好不过了。”

在那个星期五，微软正式宣布从 Epic Games 买下了《战争机器》系列 IP，当周周末 Rod 就与微软签了合同，星期一他就飞到了黑獠牙工作室。

□说起《战争机器》大家往往只记得 Cliff B，但实际上 Rod Fergusson 也是该作能够面世的幕后功臣之一。

对黑獠牙来说，Rod Fergusson 也是来得正是时候。Crump 说，黑獠牙的历史很短，玩家都没听过这个名字，突然就宣布《战争机器》由他们开发，难免会让玩家对其实力感到怀疑，“Rod 的加入会给工作室带来外界的信任，当然外面还是会有疑问，‘他们是微软，他们肯定会败的，他们就知道赚钱。’让系列玩家所熟知的制作人加入后，有助于打消大家的疑虑。”

《战争机器 终极版》首席制作人 Jarret Bradley 说，开发团队第一次与 Rod 聊，就能感觉到他对该系列的激情程度“爆表”。“我们都在游戏业做过，可能都有过类似的经历——你在某个地方干了六个月，然后意识到那地方不适合你。他在 Epic 做了 8 年的《战争机器》，现在又回归，已经证明了这一点。”

终极再造

Rod Fergusson 回归《战争机器》项目之后，开发团队的工作很快进入状态。“我们一刻也没歇着，Rod 来了不到一个星期，我们就开始动员整个工作室开始《终极版》的准备工作。”Crump 说。

在此之前，黑獠牙已经在使用虚幻引擎 4 开发新 IP，在此过程中开发了一些相关的工具与技术。他们面临的第一个选择是《战争机器终极版》究竟是继续用虚幻引擎 3 开发，还是直接用虚幻引擎 4？使用后者画面会明显进化，但有些脚本就无法移植，其中很重要的一点包括 AI。黑獠牙没有足够的时间，所以只能沿用虚幻引擎 3。

主程序 Jaysen Huculak 说，决定使用虚幻引擎 3 后马上就出成果了。只用了 4 个星期，他们就做出了可操作的 Xbox One 版本。整个项目的进度安排很紧：大约 4 个月的预开发阶段，10 个月的开发时间，以及最后 2 个月的扫尾、优化以及除错时间。

Rod 说，时间紧不一定是坏事。“我喜欢把发售时间定死，那样就可以以此为前提做出权衡与决定。资源、内容与时间是一个铁三角，改变了一个至少就要有另一个要改变。时间定下来后，就是内容与资源之间的权衡。对制作人来说就可以更好的控制。”

《战争机器 终极版》只是黑獠牙用来练手的一个项目，《战争机器 4》也在同时开发，所以对于这款 Remaster 版本的游戏不可能投入太多资源。Crump 说，通常像这样一个游戏项目需要两三年的开发时间，而他们需要在 10 个月内做完。虽然黑獠牙工作室已经有 200 名全职员工，但是仅靠内部资源仍然不够。黑獠牙的优势是与外包工作室之间有很好的合作经验。黑獠牙从大批工作室之中筛选出两三家，都是一些极具实力的开发商。当《战争机器 终极版》项目启动时，黑獠牙马上就把美术内容交给他们制作，进度推进速度很快。黑獠牙的外包工作室中，最重要的合作伙伴是英国开发商 Splash Damage，他们在内容创作和技术上都很强大。

虽然只是一款 Remaster 版本，《战争机器终极版》的画面风格还是进行了一些变化，开发团队为本作重新绘制了概念图，这成为黑獠牙与 Splash Damage 之间在美术组沟通时的一种工具。为此，原画组画了大量原画，包括角色、怪物、场景等。本作的美术素材从原作回收的部分其实并不多，大部分是重新制作的，与重新开发一款 AAA 大作的区别并不大。游戏中所有物体与人物的材质贴图与凹凸贴图都是全新的，黑獠牙将之前所做的特效工具与开发理念都运用于“终极版”，在画面上更注重物理实体的渲染，比如物体与光线之间的互动就变得更真实，使得光线与物体表面显得更真实可信。

《战争机器》原作过度依赖墨黑色的美术风格，其中的很多工厂场景都是一些非连续的管子，空白处用黑暗填充。这种美术实际上是因为当时技术的限制不得已而为之。随着技术的进步，Epic 自身对虚幻引擎 3 的应用也更成熟，“《战争机器》系列”也在不断进化，后期明显变得色彩更丰富，细节也更突出。《战争机器 终极版》不能走过去的老路，对得起新一代主机

的细节是必须的。在画面基调上，黑猹牙工作室参考了HBO超人气美剧《兄弟连》，色彩方面更突出对红色的显示，彰显血液的效果。

“显然大家的口味都变了，”本作美术总监Chris Matthews说，“很多类似于《战争机器》的游戏都因为色彩太单调太土灰而被认为过时了。而我们有新的机会，我们加入了基于物理实体的光照，对光的利用改变了一切。”

另外一个问题是黑猹牙工作室之前的项目在画面风格上与《战争机器》相差太大。Rod透露，之前的那款游戏是极度真实的画面，可以说是照片级真实度。所以这些开发者们对于真实非常注重，而《战争机器》的很多设定其实是违背真实性的。Rod说：“有些美术师会问我‘这武器要怎么装到他的后背上？’我当时就懵了。我们可没有考虑过武器如何装到背上这种现实逻辑问题。”

在预开发阶段，黑猹牙团队花了不少时间才接受了“《战争机器》系列”夸张化、风格化的设定。比如游戏中的角色，如果非要在真实方向上较真，会发现很多不合逻辑的地方。以马库斯为例，这么一个大块头，要有多大的颚骨？多大的颧骨？而如果把他按照现实逻辑的方向改，玩家就认不出他来了。为此黑猹牙将马库斯的头部建模改了好几版，最后玩家见到的是第四版。

> 对于新名称，内部探讨时有过多个方案，有人认为应该继续以地区名称相关，类似于黑猹牙。但很快大家的想法都往《战争机器》相关联的方向靠。Rod提出“The Coalition”这个名字后，大家普遍赞同——它不仅取自游戏的世界观背景，也包含了大家往共同的方向一起努力的含义。取这样的名字，与负责“《光环》系列”的343 Industries是同样的道理。而且在招聘时，也更容易让求职者马上知道这是一家开发《战争机器》的工作室。

■要说到人物身体比例夸张，火车头柯尔那壮得塞不进战斗服里的手臂绝对是首当其冲。

在原作中，很多兽族怪物的贴图其实是很模糊的，细节看得并不清楚。但按照当时玩家对画面的要求，以及其灰暗色调的掩盖，使得这些细节被玩家忽略了。但是如今以Remaster版本重新登场，这些画面细节就必须要有所交代。黑猹牙工作室先是重点研究了几个标志性怪物的重制方案，比如在初期任务中就出现的多足怪Corpser，首席人设美术师先是用大象皮肤作为基础纹理，并且通知Splash Damage方面以此为参照。

怪物基础纹理的制作思路确定之后，其他怪物也就好办了。黑猹牙工作室开发了一个皮肤渲染器，创造了基础纹理与裂纹，将其应用于所有怪物。在原作中很难看清的Kryll，也经过了多次修改。

《战争机器 终极版》虽然关卡结构没有改变，但场景还是有很大的变化。大幅修改的引擎能够实现更高的场景密度，很明显的一点就是植物的茂密程度大大提高。

在本作的帧率上，黑猹牙做了一个艰难的决定。“我们刚开始做Xbox One版本时确立的第一件事就是多人模式要做到60帧。”Rod说。

由于画面全面重新制作，并且加入了新的技术，《战争机器 终极版》的单人模式帧数将无法锁定在60帧，不过多人模式会优先保证60帧。PC版将会是追求极限画面的玩家的最佳选择——只要你的配置够高，就能享受到上不封顶的帧率。而且本作的画面是按照4K解析度制作的，因此PC版最高可设置为4K解析度。

● 60帧的进化

Rod Fergusson说，当年开发《战争机器》一代是差点赶不上2006年假期发售档期，很多内容都是最后阶段赶工制作的，难免会有不足之处，其中最明显的是游戏中总长度相当可观的过场动画部分。很多过场动画都是在最后一刻才做好的。当时Epic Games没有充足的时间做动作捕捉或录制新增的对话。某些过场动画只能重复使用之前捕捉的数据——将其从左到右或者从右到左进行翻转。没有录制对话的部分只能用战场上的呼喊或者其他效果音进行掩盖。

Rod对当年这些仓促的处理方式有点遗憾，所以在开发重制版时必须要弥补。本作动画导演Kyle Gaulin透露，他的团队花了12个月的时间将原作总共45分钟的过场动画进行了重新处理和“重新拍摄”。

原作中有不少过场动画是Rod感到非常不满的。比如在游戏初期，马库斯坐在直升机里，镜头一直保持他坐着的状态，然后Kim说道：“欢迎来到三角洲。”接着递给他一瓶水。Gaulin数过，在Kim说话前，镜头保持了20秒。然后马库斯跳出直升机，手上是一把链锯枪。Rod说：“这一点我们没有做任何解释，手上的武器如何从暴雷枪变成了链锯枪，它就那样神奇地出现在他手中。”

Gaulin认为，原作在过场动画方面最让他不满的是“全程好像只有一个摄像头在前后移动”。重制版既要保持原作“手持摄像机拍摄”的感觉，又要有更具戏剧性的镜头运用。所以本作变成“两个人拿着摄像头在移动”，这样就能进行镜头的切换，能够用更多的角度表现充满史诗感的场面。

将需要重做的每一个过场动画片段确定之后，动画组开始对各个片段重新制作情节串联图。然后Gaulin用初步的游戏美术素材确定镜头机位，将新过场动画的格局确定下来，接着将制作该片段所需额外制作的素材罗列确定。下一个阶段是做动作捕捉，将需要新增的动作捕捉部分做完之后，数据将输入到引擎中，把重制版的角色建模往上套，然后就形成了新动画片段。特效人员日以继夜地进行效果渲染，最后一个参与制作的是音效组。《终极版》的大部分音乐音效与原作是相同的，但也有一些细节上的修正。

2014年11月，黑猹牙联系了《战争机器》网络对战社区的5名成员，向他们提出一个神秘邀请。“我们联系了他们，说给他们买了来雷蒙德的机票，”Crump说。“他们不能向朋友甚至家人透露要去做什么，他们来了之后会有妥善的安置，并且看到一些很酷的东西。”

这5位玩家同意了黑猹牙的邀请。他们抵

达后，看到的是一排 Xbox One 主机，以及早期版本的《战争机器 终极版》。他们是受邀测试全新的多人模式，并给予开发团队必要的反馈，主要围绕帧率提升到 60fps 所带来的变化。但是这些忠实玩家居然没有发现帧率的变化。连续玩了四个小时之后，他们回答了开发者的一连串问题，主策划 Peder Skude 问的第一个问题就是“你们觉得这版本的帧率是多少？”

这些玩家都玩了无数个小时的《战争机器》，其中有个玩家说刚开始玩的时候还在上大一，当时他的技术已经练得炉火纯青，甚至放出话来“谁能杀了我一次就给他 200 块”，结果没人成功过。达到如此境界的高手，都没有猜到本作的帧率，甚至在被问到“你觉得跟原作比帧率有没有变化”时，大家也都表示看不出来。然后这些高手们表示，感觉新版本操作时的响应速度比原来快了，但并不知道原因为何。Skude 表示，开发人员都觉得差别很明显，主要在于玩了 60fps 版本之后就再也回不去了。如果先玩了 Xbox One 版本再玩 X360 版就会非常明显地感受到区别。Skude 说，“就像看习惯了高清的体育比赛直播之后再也没法看标清版了”。

为了在技术上进行精确测算，黑獠牙还专门请了著名改机达人 Ben Heck 做了一个特殊手柄，专门测试手柄与画面响应之间的延迟时间，测出来的数值是与“《使命召唤》系列”相当，该系列一向被认为是操作响应速度的黄金标准。

在测试中还发现了一个问题，因为响应速度大大提高，那些高手们的行动速度明显加快，而这经常导致内存告急，由此引发死机，大概半小时就要死机一次。有一个行动过快的玩家，每隔 10 分钟就死机一次。黑獠牙进行排查后发现是角色能力方面存在一些问题。

于是，最后他们决定在重制版的整体方向上，开发团队的共识是单人战役部分需要保持原作的风味，而多人部分需要根据如今玩家的习惯进行改动。

■游戏当中的场景里的细节都全部经过重新绘制。

●新身份

在今年 E3 展之前，《战争机器 终极版》开发团队最发愁的一个问题是：没有人知道“黑獠牙”究竟是什么来头。

在此几个月之前，原黑獠牙总经理 Hanno Lemke 离开了黑獠牙，前往微软欧洲 XBOX 团队担任要职，Rod 取代其职位成为黑獠牙负责人。就在那时，工作室的核心成员们提出了更改工作室名称的议题。

Rod 说，在 3 月份 Hanno 调职之前，他们就想改掉工作室名，新名称应该与《战争机器》相关，在 E3 展上能够向玩家们传递一些信息，让玩家将其与《战争机器》产生关联。此前之所以取名为黑獠牙，是为了反映其作为一家温哥华工作室的血统，也反映了创始成员们对温哥华游戏开发圈子的自豪。不过 Rod 说工作室内部对于更名并没有太大的反对意见。“大家都喜欢黑獠牙这个名字，但大家也都知道我们为什么要改名。将新名字围绕《战争机器》是有必要的。我相信大家看到新名字与 LOGO 后会产生相当积极的印象。”Rod 说，其实很多开发人员对此不以为意，当时大家都处于赶工加班阶段，他们的普遍反应是“我们改名字了啊？好吧，都行。”

BLACK TUSK STUDIOS IS NOW
THE COALITION

对于新名称，内部探讨时有过多个方案，有人认为应该继续以地区名称相关，类似于黑獠牙。但很快大家的想法都往《战争机器》相关联的方向靠。Rod 提出“The Coalition”这个名字后，大家普遍赞同——它不仅取自游戏的世界观背景，也包含了大家往共同的方向一起努力的含义。取这样的名字，与负责“《光环》系列”的 343 Industries 是同样的道理。而且在招聘时，也更容易让求职者马上知道这是一家开发《战争机器》的工作室。

《战争机器 终极版》开发临近尾声时，工作室的大部分成员被转移到另一个楼层，这是一个严禁外人探访的区域，负责的是重量级项目。虽然 Coalition 已经在 E3 展上公开了《战争机器 4》，播放了几分钟的实际游戏视频，但外界对于该作仍然知之甚少。

目前可以明确的一点是，当年 Epic Games 在开发《战争机器 3》时没想过继续做续作，所以马库斯的三部曲确实完结了。不仅如此，在开发一代时也没有考虑续作，游戏大热卖之后才讨论怎样将故事延续下去。而如今，在系列重启之际，Coalition 已经按照多部曲的结构策划未来的剧情发展方向。

Rod 说：“当年开发《战争机器 3》的时候我们想太多了，我们觉得这是系列的最后一作，以后再也不会做了，所以把能想到的东西全放进去了，必须要大而全。而开发《4》就没那么大的压力，我们知道顺利的话还会有续作，我们可以留点想法给未来。”

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色：Venom Snake ■出自：《合金装备V 幻痛》■Coser：墨喆

疯狂麦克斯 Mad Max

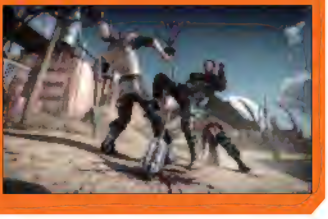
■WB Games ■2015年9月1日 ■动作冒险 ■美版

PS4/XOne

- 末世风格的开放世界
- 爽快的战斗与驾驶体验
- 诸多升级项目和挑战内容
- 暴力美学

热血最强

24



8

胖小笛儿（实习编辑）

8

8

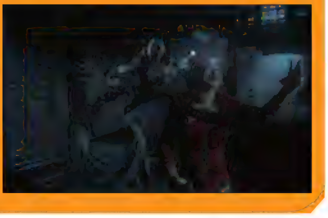
活至黎明 Until Dawn

■SCE ■2015年8月25日 ■动作冒险 ■中文版

PS4

- 画面精美，建模逼真
- 交互式恐怖游戏新体验
- 20小时以内白金神作

23



胖小笛儿

游戏虽然号称有很多结局，然而实际上所谓结局只是单纯的生还角色独自拼接。剧情中怪物出现后，就已经注定了制作组不可能再为结局设置多少变化。除了希尔医生的设定和还算精美的画面外，游戏中的恐怖气氛也只能算是一般，为了惊吓而惊吓的桥段设计真的不怎么讨喜。

游戏的场景和人物建模十分精细，融合了多部恐怖电影的桥段，多结局的设定增加了耐玩性。本作是以交互式电影冒险和恐怖元素为卖点，但剧情无法跳过，初次游玩的新鲜感到二周目时就会褪去。但只是享受交互式电影冒险游戏所带来的感官刺激的话，《活至黎明》是你的不二之选。

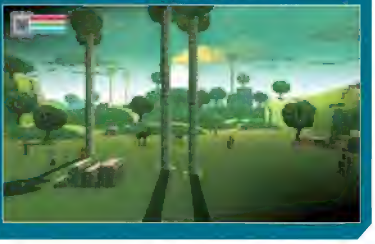
鉴于“互动戏剧”在游戏分类中的特殊性，本作可操作部分所显出的生涩感并不是扣分点。**就互动性的体验来说，还是比较成熟的，画面、音效、角色演出方面的硬指标也具备说服力**。但就故事本身来说，后劲不足算是个遗憾。惊悚氛围的营造尚可，只是吓人的手段过于老套。

下载游戏 鹿神 The Deer God

推荐度 6.0 /10

XOne

■2015年9月1日
■14.99美元
■Crescent Moon Games
■平台动作



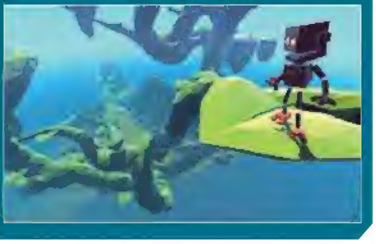
由众筹打造的这款作品创造出了令人深刻的像素2D美术风格，绝对是过目难忘，但是在游戏内容上则显得缺乏设计功力，重复的场景和单调的对抗敌人方式都让人很快对攻略过程产生厌烦，不够直观的解谜和极其多余的饱腹度设定则让游戏过程变得坎坷。

下载游戏 成长归途 Grow Home

推荐度 5.0 /10

PS4

■2015年9月3日
■7.99美元
■Ubisoft
■动作冒险



一款风格独特的动作冒险游戏，玩家需要操控小机器人BUD，通过从巨大的外星植物中收集种子，从而拯救自己的母星。游戏的画面十分清新，操作也十分简单，丰富的探索与收集要素使得游戏十分耐玩，但机器人的移动方式比较独特，玩家需要适应一阵才会习惯。

潜龙谍影V 幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

■Konami ■动作冒险
■2015年9月1日 ■美版

PS4/XOne/PS3/X360

- 战术谍报新玩法
- 开放式的游戏模式
- 情怀度满点
- 颠覆传统的剧本

黄金珍藏

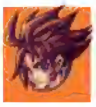
30

10 **是V不是5，希望小岛真的还留了一手。**

——在完整体验了《幻痛》后，乙太依然对系列新作心存一丝希望。

10 **什么有用的值钱的都给我用气球拉走！还有那头山羊！**

——沉迷于洗劫据点的三日月今天依然活跃在阿富汗与安哥拉的土地上。



10 **游戏性系列之最！**

——系列死忠伽蓝在游玩本作后如此感叹到。

作为很有可能是小岛秀夫游戏导演生涯中的最后一款MGS，我们面对《潜龙谍影V 幻痛》的心情是极为复杂的，或是期待万分，又或是害怕系列的完结来得太过猝不及防。无论你是否已经做好准备来迎接，《潜龙谍影V 幻痛》终究还是在9月来临了。不过令人惊喜的是，无论你带着何种感情来玩《幻痛》，它都会带给你最棒的MGS体验，更是会颠覆许多人对于MGS的传统理解。不管本作到底是V还是5，到底是不是完结作，小岛都成功把系列带到了一个新的高度，而所谓的颠覆到底体现在了哪里呢，这就是我下面想要说的。

一直有不少玩家认为MGS是单纯的“潜入”类游戏，但其实并非如此，系列为玩家提供的游戏方式向来是十分多样化的，潜入只能算是其中的一种。而玩法的多样化，在《幻痛》中再一次得以凸显和放大。小岛对于MGS玩法的改变，已经在《和平行者》中有所尝试，本作的诸多系统正是基于《和平行者》改良而来。《幻痛》的主线是以任务制形式推进的，可以说是《和平行者》中任务制的强化版，每一个任务都会有一个主要目标和数个次要目标，玩家只需达成主要目标就算完成任务，但除了这个目标以及少量的通信讯息外，游戏不会为玩家提供任何额外的指引，更不会对玩家的武器和道具进行限制。每个任务区域都不算小，到达目标的路线也十分多样化，如何制定入侵与撤离的路线，是从后方潜入和是从正面突袭，是直捣黄龙还是先完成次要目标，这些的决定权都在玩家自己的手上。为了配合这种自由和多样化的游戏方式，《幻痛》中的武器道具数量也达到了系列的新高度，更是为此加入了搭档系统，用来赶路的D-Horse，帮助索敌的D-Dog，提供远程支援的狙击手Quiet，以及多功能的小型装甲D-Walker，这些搭档为任务的执行提供了更多便利。更让人意想不到的是，游戏中还加入了搭档装备自定义和搭档好感度等要素，这让搭档系统更为丰满，也使游戏的乐趣得到提升。游戏中共有50个主线任务，虽然后期的一些任务是前期任务的高难度版，任务的种类也并不是每一个都不重复，但正是因为游戏玩法的多样化，才让玩家在每一次执行任务时都能找到别样的新鲜感，并且保证了上百小时的游戏乐趣。

除了多样化的游戏方式，游戏在玩法上的另一个革新，那就是采用了开放世界的游戏模式。本作中一共有两张大规模的区域地图，分别是阿富汗喀布尔地区的戈壁与沙漠，以及中非安哥拉的雨林和草原，具体规模有多大我也没法准确形容，套用游戏中一首BGM的名字——Afghanistan's a Big Place。游戏的主线任务以小区域的形式分隔在这两张地图之中，每一个任务区域都能有半个或一个《原爆点》的规模，其地图总规模之大可想而知。除了主线任务，玩家还可以在这两张地图上自由探索，当然所谓的探索并非是简单的闲逛，你可以完成安插在各处的支线任务，又或是听听歌抓抓小动物，还可以收集点人力物力来支援基地建设。为了让玩家的探索能够有所回报，本作还拥有复杂的武器道具开发以及基地建设系统，这些系统都来源于《和平行者》，但都经过了改良与革新，母基地在本作中成为了能够自由探索的场景，建设的步骤也更为复杂。可以说，小岛在《和平行者》中所做的诸多尝试，都在《幻痛》里展现出了全貌，这也让《幻痛》的游戏性达到了前所未有的巅峰。

既然是谈MGS，就难免要说一说剧情，不过介于许多玩家会等待中文版，以下内容将不会涉及剧透。先不管剧本如何，本作对于剧情的表现手法可能是玩家争议最大的地方。这其中最主要的一点，无非是主线任务与剧情割裂太严重，许多剧情都需要在母基地中才会触发，这也使得本作在更像是一部播放间隔较长的“连续剧”，难免会让想在《幻痛》中获得“电影式”剧情体验的MGS老玩家有所失望。其次，本作可以称得上是剧情过场的地方实在是很少，许多与剧情有关的细节都需要通过听磁带来知晓，虽然这么做并非有什么不妥，但对于国内玩家而言，想要单纯通过全英文/日文的磁带内容来获取信息就显得有些困难了。最后，本作的剧本量其实并没有达到玩家的预期，确切说是有所“缩水”，主线故事只有两个章节，而第二章的剧情基本上是对第一章的补完，更像是回忆录与日后谈的结合体，更是有一段剧情并未收录到游戏之中，玩家需要通过限定版中收录的特别影像才能了解。虽然这些不能明确说明问题，但种种迹象都表明，《幻痛》实际并没有达到小岛最初预想的规模，至于导致这种结果的原因，我们也无从知晓，追究起来更是毫无意义了。不过无论如何，小岛终究是把故事讲完了，至于故事的好与坏，每个人的看法各有不同，只能留给玩家们在完整体验过游戏后自行评述了。

许多人认为《幻痛》本身的素质并称不上完美，但平心而论，小岛已经为我们塑造了迄今为止拥有最高游戏性的MGS，也为BIG BOSS和Solid Snake的故事都画上了圆满的句号，如果MGSV真的是完结作的话，那么这份答卷显然是令人满意的。所以，好好享受它吧，毕竟这可能是最后的狂欢了。

文：乙太

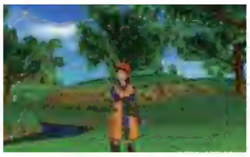
新闻资讯 NEWS & CONTENTS
黄金眼

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 8月24日～8月30日

1 3DS NEW



勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主
ドラゴンクエストⅦ 空と海と大地と呪われし姫君

本周 584,716 套 累计 584,716 套

●Square Enix ●角色扮演 ●2015年8月27日

2 3DS ➡

动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー

本周 48,978 套 累计 959,049 套

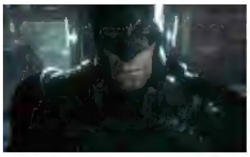
●Nintendo ●模拟经营 ●2015年7月30日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS ➡	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団 / 白犬隊	Level-5	动作	2015年7月11日	48,868 套	1,400,802 套
4	PS4 NEW	龙之信条 在线 ドラゴンズドグマ オンライン	Capcom	角色扮演	2015年8月27日	29,316 套	29,316 套
5	Wii U ⬇	油彩军团 Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	23,403 套	607,670 套
6	PS4 NEW	活至黎明 Until Dawn	SCE	动作冒险	2015年8月27日	17,472 套	17,472 套
7	3DS NEW	Famicom Remix 精选 ファミコンリミックス ベストチョイス	Nintendo	动作	2015年8月27日	14,079 套	14,079 套
8	3DS ⬆	节奏天国 精选+ リズム天国 ザ・ベスト +	Nintendo	音乐	2015年6月11日	13,716 套	445,991 套
9	3DS ⬇	超级机器人大战BX スーパーロボット大戦BX	BNEI	策略角色扮演	2015年8月20日	13,423 套	111,789 套
10	PSV ⬇	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	8,685 套	308,686 套

美国 USA TOP 10

统计期间 7月19日～7月25日

1 PS4 ➡

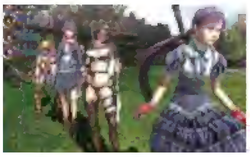


蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

本周 30,358 套 累计 959,272 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2 PS4 NEW



御姐武戏Z2 混沌
Onechanbara Z2: Chaos

本周 27,305 套 累计 27,305 套

●日本一 ●动作 ●2015年7月21日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	XOne ⬇	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	2015年6月23日	20,673 套	543,256 套
4	Wii U ⬇	油彩军团 Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月29日	19,484 套	560,215 套
5	PS4 ⬇	罗里·麦克罗伊美巡赛 Rory McIlroy PGA Tour	EA	体育	2015年7月14日	16,435 套	77,863 套
6	PS4 NEW	F1 2015 F1 2015	Codemasters	竞速	2015年7月21日	15,130 套	15,130 套
7	PS4 ⬆	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	14,065 套	2,308,128 套
8	X360 ⬆	我的世界 Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft	动作冒险	2013年6月4日	13,180 套	4,311,076 套
9	PS4 ⬆	宿命 Destiny	Activision	动作射击	2014年9月9日	12,734 套	2,060,850 套
10	X360 ⬇	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	12,510 套	185,160 套

作为日本国民级游戏，《勇者斗恶龙Ⅶ》就算只是移植版，其超过58万套的首周销量也足以轻松夺下榜单第一位。本周还有另一款移植作品，3DS平台的《Famicom Remix 精选》名列第七。PS4两款新作均有上榜，其中F2P游戏《龙之信条 在线》为同捆特典的限定版。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	38,498	+93%	504,411
PS4	18,539	+28%	489,137
PSV	12,125	+4%	384,486
Wii U	11,781	+4%	290,613
N3DS	7,089	+19%	148,470
PS3	2,571	+1%	92,167
3DS	2,216	+42%	40,071
3DS LL	1,116	+40%	30,698
PSV TV	567	+2%	14,976
XOne	168	+5%	6,427

在日版发售9个月之后，《御姐武戏Z2混沌》的美版姗姗来迟。不过在新作较少的淡季，首周2.7万套的销量还是让其在本期美国榜取得了第二位。另外近期发售的还有EA的高尔夫球代表系列《PGA美巡赛》，以及赛车游戏《F1 2015》。

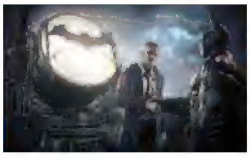
机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	49,874	-8%	8,533,546
XOne	43,400	-9%	7,675,076
3DS	25,728	+1%	15,475,660
Wii U	11,737	-3%	4,246,889
X360	4,939	-1%	44,568,081
PS3	2,295	-5%	26,756,132
PSV	1,795	-2%	2,145,948
Wii	284	-6%	41,676,056

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

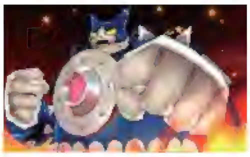
关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 7月19日～7月25日

1


蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight
PS4 已发售5周
本周 105,032套 累计2,358,704套
●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2


妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队
Yo-Kai Watch Busters: Red Cat Team / White Dog Squad
3DS 已发售3周
本周 103,566套 累计 1,018,449套
●Level-5 ●动作 ●2015年7月11日

3
油彩军团 Splatoon
Wii U 已发售9周
●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日
本周 71,338套 累计 1,453,643套

4
战国BASARA4 皇 Sengoku Basara 4: Sumeragi
PS3 已发售1周
●Capcom ●动作 ●2015年7月23日
本周 54,656套 累计 54,656套

5
横行霸道V Grand Theft Auto V
PS4 已发售36周
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 54,607套 累计 7,448,266套

6
罗里·麦克罗伊美巡赛 Rory McIlroy PGA Tour
PS4 已发售2周
●EA ●体育 ●2015年7月14日
本周 51,985套 累计 192,542套

7
F1 2015 F1 2015
PS4 已发售3周
●Codemasters ●竞速 ●2015年7月21日
本周 49,242套 累计 280,682套

8
巫师3 狂猎 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 已发售10周
●WB Games ●角色扮演 ●2015年5月19日
本周 38,523套 累计 2,210,466套

9
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
3DS 已发售36周
●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日
本周 37,795套 累计 8,650,377套

10
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 Batman: Arkham Knight
XOne 已发售5周
●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日
本周 35,484套 累计 890,969套

《妖怪手表破坏者》在日本发售随即杀入全球榜第二位，而且较大幅度地顺带拉升了 3DS 的全球销量。而新发售的《战国 BASARA4 皇》则是跟着持续热卖的三部游戏之后，相对榜外的 PS4 版，上榜的 PS3 版首周多卖出了 2 万余套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	159,822	-12%	24,612,863
3DS	101,803	+13%	53,565,257
XOne	73,210	-8%	13,495,042
Wii U	38,119	-0%	10,093,021
PSV	35,758	-1%	12,224,953
PS3	17,217	0%	85,806,115
X360	9,911	-0%	84,896,312
Wii	700	-2%	100,992,167

劲作销量走势

油彩军团

Wii U ●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日

累计 1,453,643 套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	408,440	-
2	248,858	-39.10%
3	185,423	-25.50%
4	157,951	-14.80%
5	131,447	-16.80%
6	101,127	-23.10%
7	77,675	-23.20%
8	71,384	-8.10%
9	71,338	-0.10%

软件销量排行榜

美国榜 统计期间 7月19日～7月25日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	289,047	-16%	38,730,844
X360	275,327	-3%	528,069,228
PS3	231,795	-2%	340,664,057
XOne	191,497	-18%	35,633,825
3DS	129,971	-4%	59,095,241
Wii	119,305	-3%	456,121,651
Wii U	108,372	-6%	23,587,466
NDS	103,519	-8%	350,892,345
PSV	35,728	-12%	10,150,664
PSP	27,511	-14%	98,322,780

全球榜 统计期间 7月19日～7月25日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	987,579	-18%	116,849,107
PS3	777,713	+13%	904,189,166
X360	514,706	+1%	933,302,732
3DS	513,443	-18%	196,830,142
XOne	360,291	-16%	63,441,028
Wii U	282,541	-8%	52,677,053
Wii	209,853	0%	903,015,413
PSV	175,079	+5%	41,306,687
NDS	174,574	-4%	799,347,150
PSP	53,301	-9%	288,715,812

文 稀饭 美编 心の永恒

《塔科马疑云》的首次登场，可以追溯到去年的 TGA 大赏，这款来自《归家》(Gone Home)的制作组 Fullbright 的作品展现出了极其独特的氛围，虽然看似只有淡淡的惊悚元素，但是更令人印象深刻的还是那种在太空无重力状态下行走于太空站中，并试图依靠不同物件发现环境中隐藏秘密的游戏过程。到底这款作品有着什么样的魅力，又是凭什么能够在 TGA 上和众多 3A 大作并肩登场，甚至在登陆 PC 的同时还会作为 Xbox One 上的作品与各位主机玩家见面？下面就让我们来了解一下吧。

塔科马疑云	Microsoft	动作冒险
XOne Tacoma		美版
2016年	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

□Steve Gaynor，一位从外表上来说就颇有文青气质的游戏开发者。

独立之光

■Fullbright的三位主要成员，在开发第一部作品时，他们都住在Gaynor的家中，直接用他的车库作为工作场所。

●Fullbright的诞生

想要了解《塔科马疑云》，就必须先了解《归家》，而想了解《归家》就必须先了解它的开发组 Fullbright 和它最重要的始创人：Steve Gaynor。

Steve Gaynor 是使用关卡设计师的身分进入到游戏行业的，当时他靠着为《灵异恐惧》(F.E.A.R.)创作的自制关卡为敲门砖，加入了索尼在三藩市的部门，不过身分只是一位游戏测试员。随后他也加入了 TimeGate Studios，帮助他们开发《灵异恐惧》的资料片，不过他真正投身于一款较为大型的游戏开发的工作经历则是来自于 2K Marin，正是这家开发商制作了《生化奇兵2》，而 Gaynor 则获得了主导开发其中一个 DLC "Minerva's Den" 的机会。凭借着这份经历，Gaynor 不但认识到了自己日后的两位重要工作伙伴 Karla Zimonja 和 Johnnemann Nordhagen，也得以在 2011 年加入到最为正宗的《生化奇兵》开发团队 Irrational Games 当中。

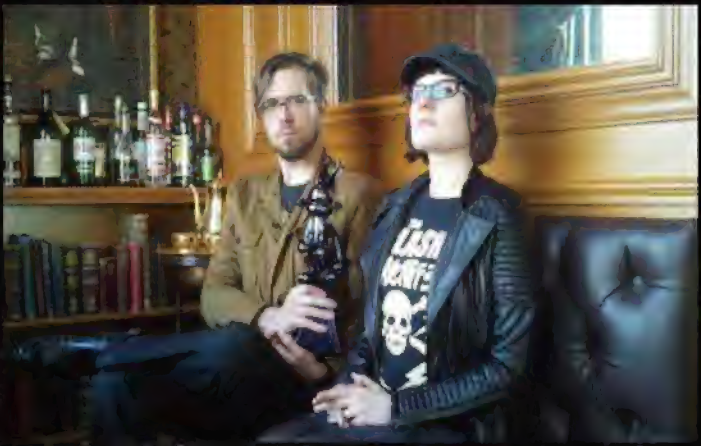
不过，在多年的大团队工作后，Gaynor 却厌倦了这种开发方式，他梦想着要做一款更有个人特色的作品，而不是规模庞大而且往往受到多方面制约的 3A 级大作。他辞去了自己的工作，和妻子一起搬到了波特兰，尝试着要用小团队和完全可由自己操控的资金去创作。Karla Zimonja 有着丰富的 2D 美术经验，成为了这个团队当中的重要成员，但是无论是她还是 Gaynor 都缺乏编程的技能，所以 Johnnemann Nordhagen 也加入到这个团队当中，加上女艺术家 Kate Craig，四人组成了日后大名鼎鼎的独立游戏开发团队 Fullbright。

© TacomaGame

●声名鹊起

在成立没多久后，Fullbright 工作室就规划了他们的第一款游戏作品，那就是《归家》。这款强调互动和故事的独立游戏作品使用了非常大众化的 Unity 引擎，其游戏玩法也别树一帜，玩家虽然是使用第一人称视角来操纵女主角 Kaitlin Greenbriar，但却不需要进行任何战斗，甚至没有非常明确的游戏目的，玩家需要做的是探寻女主角家中的各种物品，通过观察其外表来寻找隐藏的信息，并一步步解开这个家中隐藏的秘密，并了解背后的故事。

这种可以说是反传统的游戏形式却在某中程度上继承了《生化奇兵》想要表达的内核，而鉴于故事本身足够深刻，涉及到了性别和性取向，还有家庭伦理等等元素，也让这款作品更为受到好评，所以虽然《归家》只是一款小规模的独立作品，却在发售之后成为了 Steam 平台上当周的最畅销游戏之一，也被著名游戏媒体 Polygon 评为他们 2013 年的年度游戏，随后更是拿下了 2014 年的游戏开发者选择奖，在同年的 BAFTA 当中也得到了最佳首次登场大奖，甚至还登上了《纽约时代周刊》的封面，可谓是载誉满身。



▶获得BAFTA的首次登场大奖后，Steve Gaynor和Karla Zimonja手持奖杯接受采访。

▲虽然经历了变化，不过Fullbright靠着《归家》带来的财政收益正式扩张，LOGO也变得更为华丽。

不过在成名之后，Fullbright 也经历了一些变故，他们的程序员 Johnnemann Nordhagen 离开了团队，创立了自己的工作室 Dim Bulb Games，而 Steve Gaynor 则领导着余下的成员，投入到了另外一款游戏的开发当中，而在去年的 TGA 游戏大赏上，这款作品终于露出了真容，那就是《塔科马疑云》。

远离地球

●塔科马空间站

《归家》的故事集中在一栋房子当中，而《塔科马疑云》的故事发生地点则是一座离地球有 20 万英里的月球中转空间站：塔科马（Tacoma），所以有部分游戏媒体将其称为太空之中的销魂城（Rapture），因为两者都是被隔离在人类社会之外，而且脱离了城市就必须面对几乎致命的外部环境。但是和喧闹而且危机重重的销魂城比起来，塔科马的内部却几乎和外部的太空一样地寂静，因为在空间站当中的人们都消失了，玩家扮演的女主角需要在太空站当中通过调查场景当中的物品，来搞清楚为什么塔科马空间站会变得空无一人。

■塔科马空间站的名字也在刻在了入口的大厅上。

●原始创意

为什么塔科马空间站要选择塔科马这个名字？原因可以追溯到 2014 年 4 月，当时 Steve Gaynor 和 Karla Zimonja 已经定下了他们第二部作品的基调，仍然是第一人称的探索游戏，同时也会在故事当中更多地描述关于人们生活的故事。当时他们的原始创意更像是一个《归家 2》，故事发生地点仍然是一栋房子，位于华盛顿州的塔科玛市，同时这也是游戏标题的来源。

当然随着开发进度一步步迈进，Steve Gaynor 强烈地意识到，他们不应该只是做一个重复的游戏，虽然他仍然想要坚持第一人称体验和把玩家关在一个封闭区域当中的原始概念，却并不想只是做一个稍微换换内容风格的续作，于是，在一场头脑风暴之后，他们决定把故事地点搬到一个连接地球与月球之间的中转太空站当中，而这个太空站仍然使用原始创意中故事发生地点的名字，于是"塔科马空间站"由此诞生。

●太空生活

更换故事发生地点产生的挑战其实比想象中还要多，很明显的一点就是游戏当中必须得模拟出太空中缺乏重力的状态，这不但会影响到人物移动时的感觉，还会对物品在场景当中互动时的效果产生影响。同时故事本身的编排也需要加入现实化的考量，一个太空站是如何设计的，有哪些地方需要根据艺术和游戏性需要进行调整，还有谜题如何安排等等。Steve Gaynor 做了非常多的研究，来保证游戏当中的体验足够真实，来让玩家产生代入感，他甚至参考了 NASA 公开的关于在太空当中生活时需要注意的事项，用心程度可见一斑。

▲女主角在进入太空站的时候也展现了自己的名字。

▲虽然回放视频只会展现出录音者的轮廓，但是他们的头像却是用真人演员拍摄的，看起来颇有真实感。

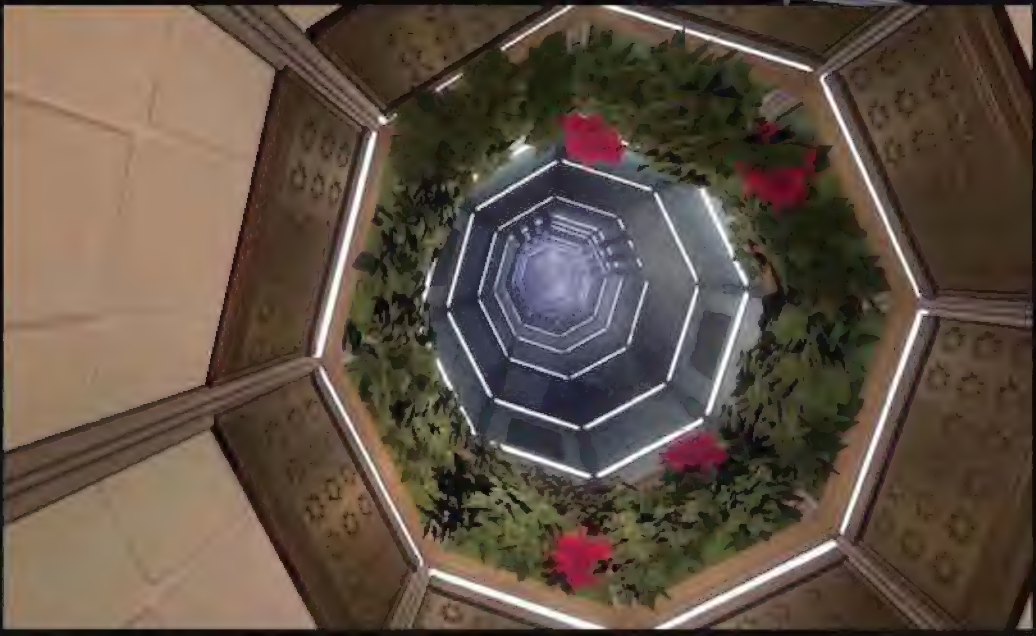
▲录音者背后的图案似乎是用于表示他们对应的职务。

但在游戏相关的部分，他也加入了一些个人化的想象，例如空间站当中的指令输入使用的是类似手语的动作，而且空间站中有大量的实际人物活动录影装置，所以虽然玩家的确是孤身一人，但是却会看到大量的录影留下的人物虚拟形象，从而产生一种奇妙的互动感。同时这些太空站当中的人们留下的录影，也会成为玩家解开太空站当中谜团的线索。

●是敌是友

除了录像之外，玩家能够在游戏中和惟一一个 NPC 进行交流，那就是 ODIN。这是一个搭载在太空站当中的 AI 程序，它的名字缩写自然是指代北欧神话的主神奥丁（Odin），而在这个小小的空间站当中，它的能力也接近于一个神明，能够维持整个太空站运行正常，而且理论上还会为任何太空站中的工作人员提供必要的信息。然而在玩家到达空间站之后，却会发现 ODIN 似乎并没有透露出所有玩家需要知道的信息，从而令玩家无法得知太空站发生事情的真相。

▲ODIN到底在塔科马空间站的集体失踪当中扮演着什么样的角色？



如此看来，ODIN 似乎是个敌人，但 Steve Gaynor 也向采访的媒体们保证，这不是一个一般科幻作品中常见的邪恶 AI 程序，ODIN 并不是被这样去设计的，它的智能当中没有进行这种思考的能力，更有可能是遭到了篡改和调整。更麻烦的是，玩家在游戏过程当中还是需要依靠 ODIN，因为只有它才能够真正地去操控太空站当中的众多设施，所以决定要相信 ODIN 到什么程度也是玩家在游戏过程中需要思考的地方。

无夜之国	Koei Tecmo		角色扮演
多机种	よるのないくに		日版
	2015年10月1日	本地1人	对应年龄未定
	售价为PS4/PS3版：7344日元，PSV版：6264日元		

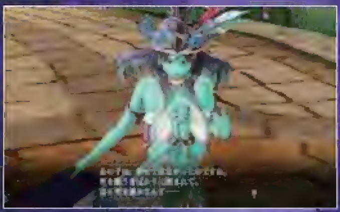
原本预定在8月27日发售的《无夜之国》因种种原因不得不跳票到了10月1日，但这仍然浇灭不了关注本作的玩家们的热情，毕竟这可是近期一段时间难得一见的靠谱的JRPG，人设美得难以复加，又兼具了时下流行的百合元素，如果延期几天能确保游戏的品质的话，那么稍作等待又有何妨呢？

终结之后的物语

本篇故事结束之后将会开启番外篇——那是讲述纯血妖魔们的纯粹情感的故事。身为妖魔的她们也具有和人类相同的情感，也有着喜怒哀乐、不为人知的思念与回忆，走进她们的内心深处，与她们的灵魂产生共鸣吧。

●蜜斯托拉尔思念的那个人

二十年前，妖魔蜜斯托拉尔曾经与一名二十岁的青年有过一段特殊的感情。但后来不知是什么原因，青年突然失去了踪迹，再也没能出现在蜜斯托拉尔的面前。“他还活着吗？他过得是否幸福呢？”怀着这些疑问，蜜斯托拉尔向阿纳斯等人传达了自己的委托。



●克里斯多福的过去

阿纳斯接到了一些不明身分委托人的讨伐邪妖的工作。顺利打倒邪妖之后会入手一些乐谱。只要将这些乐谱交给妖魔克里斯多福，不久之后，就会从她的口中得知一些不为人知的过去。

俘获众人的妖魔
蜜斯托拉尔

[CV：松井惠理子]

栖息在宫殿中，妖艳美丽的纯血妖魔。会释放出甜美的香气诱惑来访者。原本是为了寻找“夜之君”的灵魂来到这座岛屿上，不知为何却留了下来，现在盘踞在宫殿之中。有时会外出去寻找什么，但详情却无人知道。

多变的商人
罗德

[CV：日野聪]

暂住在伊甸旅店中的旅行商人。是个利益熏心的现实主义者，即便是邪妖，也会用金钱进行衡量。虽然会给阿纳斯一些委托，但根本目的都是为了他自己，是个叫人相当无语的家伙。不知为何对妖魔和教皇厅很熟悉，在商人的外表下似乎还隐藏着其他身分。喜欢喝咖啡，因此总和喜欢喝红茶的有角教授发生争执。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

与夜之君战斗的最初的圣女
初代圣女 [CV：大西沙织]

在过去曾经与夜之君发生过生死决斗并将其封印的初代圣女。在她死之后，根据她本人的指示，每当夜之君的封印力量变弱之时，教皇厅就会选出新的圣女，将其作为祭品献给夜之君。现在不知为何，初代圣女竟然以当年的姿态重新出现在了阿纳斯等人面前。她的目的到底是……？

▲“幻影形态”下，从魔的SP可自动回复，如此以来就可以尽情使用它们的各种特殊攻击了。

浮现在夜之世界中的苍色噩梦
幻影形态

半妖的阿纳斯可通过觉醒体内妖魔之血的形式来实现“变身”的效果。变身的形态有很多种，赋予的战斗效果也不尽相同。“幻影形态”下阿纳斯降变身成魔法使的模样，采用远程攻击模式，善于回复自身与从魔的 HP 和 SP，是属于支援系的形态。

▲保持在安全距离之外，是远程系攻击职业的普遍做法。

▲“幻影形态”拥有广范围的大回复魔法，适合与那些攻击型从魔搭配使用。

强韧肉体的钢铁半妖
装甲形态

“装甲形态”的代表特征就是被巨大强化过的左手臂。宛如盾牌一般的手臂不但可以抵抗住敌人的攻击，同时拥有一击就可将对手击晕的强大攻击力。

▲“装甲形态”下从魔的防御力也会大幅提升，在应付大型邪妖以及妖魔的战斗中，该形态与防守型从魔的能力组合会发挥出不错的效果。

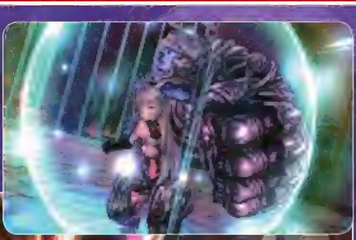
▲被称为“裂痕爆”的招式是“装甲形态”下的特有技能，只需一击就可将敌人直接打至气绝。此外，阿纳斯自身的防御力也会上升，可说得上是攻守平衡的变身状态。

▲“装甲形态”的攻击可将周围广范围内的邪妖一网打尽。

▲或是将力量全部凝聚在左手臂上，只针对单一敌人发动强力直拳，在其压倒性的威力面前，没有几个邪妖还能全身而退。

驰骋于暗夜的漆黑之翼
噩梦形态

巨大的翅膀和漆黑的铠甲令“噩梦形态”极具威严，在阿纳斯的众多变身形态当中，“噩梦形态”是最强的存在，只有满足了特定条件之后才可以使用它。



狡猾型从魔
搬运猫

欲望很深的支援系从魔，发现宝箱的话，就会丢下战斗去开启。它的技能可以令周围的从魔的移动速度上升。

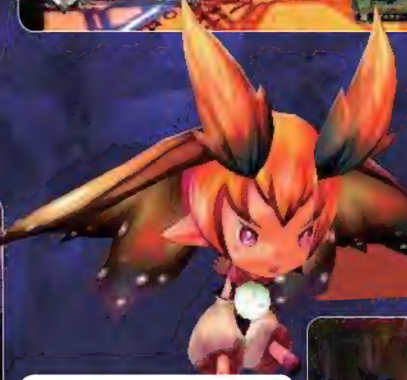
攻击型从魔
青铜芳

能力高、善于重击的重量级攻击型从魔，其技能可令敌人的攻击力下降。战斗实力自然不容小觑，但偶尔也会化作雕像展现出淘气的一面。

攻击型从魔
钢铁哈迪斯

擅长强力攻击的从魔，技能涵盖了近距离、远距离、范围攻击等等，适用性相当广。

魔法型从魔
普罗米

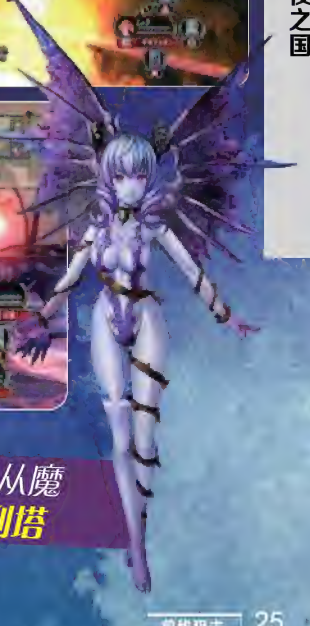


以火魔法技能居多的从魔，只要找到敌人的弱点，就会积极地攻击输出。此外它也很喜欢深入敌人腹地，好奇心旺盛。

追踪型从魔
爆弹魔

在阿纳斯的周围旋转移动，当自身的HP耗尽时就会豪爽自爆的追踪型从魔。为了让自己不会那么快自爆于是日夜都在进行着特训，座右铭是“安全第一”。

支援型从魔
伊芙利塔



伊芙利塔可以制造出一个区域，位于该区域内的我方同伴的全部属性都会得以提升。

文 哪尼 美编 小瑟

数码宝贝世界 次级命令	BNEI	角色扮演
PSV	デジモンワールド -next 0rder-	日版
2016年内	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

《数码宝贝》在主机平台上的游戏作品主要分为《数码宝贝物语》和《数码宝贝世界》两大系列，除了同处于“数码宝贝”这个大世界观下之外，两个系列的故事与主题并没有直接的关联（NPC角色的相互客串倒是比较常见）。前者更注重叙事，后者则更倾向数码世界中的冒险感，因此本作并非是《数码宝贝物语 网络侦探》的续作，甚至于画面的渲染风格也有明显差异。游戏目前公开的情报不多，不过清新的美术风格，以及广阔的数码世界，已经足以让玩家们充满期待。

主人公

普通的高中三年级学生，从小就热衷于数码宝贝的游戏，小学五年级时还曾获得过全国比赛的亚军。不过目前面临着升学压力的他/她，每天都埋首学习并忙于应付无穷无尽的考试。尽管如此，成绩并不理想，对于毕业后的前途与目标也完全没有头绪。

四季

拓人

虽然游戏为主角设定了默认的名字，不过玩家仍然可以根据自己的喜好自由设定主人公的性别与姓名。

广濑浩太

同样是高中三年级生，性格温柔并善于察言观色，正是那种所谓的“大好人”。虽说并非不受欢迎，但总是认为自己还有诸多欠缺之处。和主人一样误打误撞进入了数码世界中，搭档是基尔兽。

基尔兽

■平原上插着写着“停止”标识牌

■未知的数据世界

未知世界的新冒险

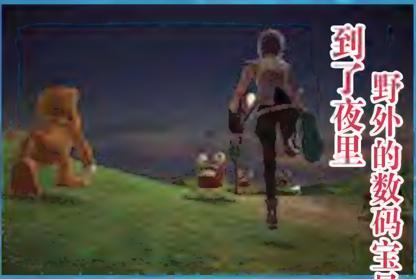
游戏目前公开了“城镇”与“平原”两个场景，玩家将与哪些角色邂逅，又会有什么样的新发现，未知的数码世界正等待着玩家展开全新的冒险。

▲空无一人的城镇

时间变化系统搭载

本作搭载了时间变化系统，随着游戏中的昼夜交替，数码世界中的场景将会呈现出不同的景致与风貌，敌人似乎也会发生变化，让冒险不再单调。

白天看似普通的岩石
到了晚上却有意外发现



到了夜里
野外的数码宝贝似乎活跃了起来

初代BOSS再现？机械邪龙兽登场！

在宣传PV中，第一个登场的反派便是机械邪龙兽，而它也正是初代《数码宝贝世界》中的最终BOSS，这是否意味着本作将会和初代作品有所关联呢？

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

不知不觉，《最终幻想ＸⅣ 重生国度》在国内也运营超过一年了，这款大型 MMO 仍然能够维持着良好的活跃度，成绩可谓是相当喜人。于是在今年 9 月 5 日，盛大在上海外滩的老码头创意办公园区举办了纪念活动，UCG 受到邀请，参与了这次充满了欢声笑语和逗趣时刻的聚会，这次国行天下，让我们来为大家分享一下现场当中的欢乐时刻吧。

《最终幻想ＸⅣ 重生国度》一周年活动

这次一周年活动其实是《FF14》国服 LIVE 直播的第十一期，所以两位主持人也还是玩家们熟悉的老面孔，其中一位是这款作品的产品经理丝瓜卡夫卡，另外一位各位 UCG 的读者们应该会更熟悉，那就是我们曾经的小编，现在的《FF14》市场总监猫太同学。现场的活动内容非常丰富，包括了吉田制作人与抽选出的玩家共同挑战蛮神泰坦以及拉姆的现场赛，还有《FF14》国服 3.0 资料片“苍穹之禁城”的宣传介绍，当然还有之前为国服 LIVE 宣传出力的众多女嘉宾们和玩家见面等等，持续一整个下午的活动里可谓是爆点不断，在现场的记者稀饭也为大家带来了不少精彩的照片，让各位读者们都能够直观地感受一下现场的盛况。

■到场的热情玩家们，坐在最前排的就是国服 LIVE 上登场过的几位女嘉宾。

■刚进现场玩家们就可以看到一块大大的招募版，上面写满了各个游戏中工会的求搞基/妹子的信息。

■横竖看都觉得很贱的仙人掌坐垫，到场的玩家人手一个哦，稀饭我拿到的已经被八老师强行夺走了，哭啊！

■最后吉田制作人还向大家介绍了国服 3.0 的一些概要，并宣布这款资料片将在 2015 年的秋天登场。

■两位主持人登场，猫太的“拉拉肥”造型非常拼哦（笑）。

■吉田制作人通过掷骰子的方式来决定本次挑战的蛮神，结果现场观众喊哪个他就掷出哪个，赌神请受在下一拜。

9年前的划时代巨作正式回归！完全重制的游戏画面，加量加料的多人模式，一切的一切都让本作不负终极版之名。本作由已改名为 The Coalition 的原 Black Tusk 工作室开发，《战争机器 4》也正在由其开发。The Coalition 这个名字出自于“《战争机器》系列”中的维安政府联盟（Coalition of Ordered Governments）。当你进入游戏时看到高速转动的齿轮时，是否也会和纱迦一样激动万分呢？

文 纱迦　美编 心の永恒

系统介绍

操作说明

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	选择武器
X	调查/使用/救活/终结技
Y	查看队友或任务提示
A	进掩体/翻滚/冲刺/跨越掩体
B	近战攻击
LB	作为队长时指挥小队
LT	瞄准
RB	装填弹药
RT	射击/扔雷
LS	瞄准时标记目标/掩体中改变站姿
RS	部分武器瞄准时缩放瞄准镜

战争机器 终极版	Microsoft	动作射击
XOne　Gears of War: Ultimate Edition		美版
2015年8月25日	本地1~2人，在线2~8人	对应年龄：17岁以上
售价为39.99美元		

掩体动作

“《战争机器》系列”的最大特征就是掩体动作，至今也没有哪个动作射击游戏能与之相比。掩体动作的核心就是 A 键，靠近掩体按 A 键，或是在按住 A 键的冲刺动作中靠近掩体，就会自动进入掩体。有多个掩体时（如房间的转角），按 A 键为进入前方的掩体，配合左摇杆可选择进入两侧掩体，但不能进入后方的掩体。

进入掩体后，可以按 LS（即左摇杆键）改变站立或蹲伏的姿势，如果是比较矮的掩体，则强制只能蹲伏。附近有多个掩体时，可配合左摇杆在不同掩体间来回移动，十分安全。掩体状态中，朝掩体方向反向按下左摇杆（例：前方掩体时推后，左方掩体时推右），或是不配方向仅按 A 键，可以退出掩体。进入比较矮的掩体时，朝掩体方向按下左摇杆 +A 键（例：前方掩体时推前，左方掩体时推左），可以跨越掩体。

冲刺&翻滚

在可正常行走时按住 A 键不放，即可进入矮身冲刺的状态，这一状态中玩家无需左摇杆即可持续冲刺动作，一定时间后自动解除。冲刺时也可以配合左摇杆进行细微的方向调整，还可以在冲刺中用十字键预先换好想用的武器，如果冲到掩体前则会自动进入掩体。

在可正常行走时用左摇杆 +A 键，则可以使出翻滚。翻滚可以朝任意方向，不过一般很少往前，主要是用来躲避敌人的追杀或爆炸范围。翻滚过程中无敌，但结束时有较大的硬直，另外翻滚后无法直接进入掩体。

近战攻击

游戏中按 B 键即可使用近战攻击，近战攻击从形态上来说可分为两种，绝大部分武器都是用枪身砸人，带有链锯的武器则可以发动赏心悦目的锯杀，这同样是系列的象征之一。

关于前一种砸人的近战攻击，需要说明的是，尽管不同武器的攻击动作看起来都差不多，但实际上根据武器的不同，近战攻击的威力也不一样。一般来说，单发子弹威力越大的武器，近战攻击的威力也越大。

关于锯杀，其指令是按住 B 键不放，这样靠近敌人后就会自动将其秒杀。需要着重指出的是，并不是说按住 B 键就能发动，而是发动之前一定要拉响电锯，成功的话会听到电锯的声音。两者的区别在于，玩家不能在硬直状态中提前拉响电锯，另外拉响电锯后如果受创或做出其他动作也会导致这一状态的解除。

终结技

除了近战攻击外，游戏中还存在终结技。终结技需要等敌人进入濒死状态时才能发动，指令为按住 X 键不放。这种濒死状态类似于战役模式中我方队友倒下时的样子，在战役模式中比较难见到。多人模式中倒是较为常见。本作没有引入后续作品中那么多的终结技动作。

© BANDAI NAMCO Games Inc.

完美装填

这又是系列的一大特征。在上弹时屏幕右上方的弹量显示处会出现一个装填区域，同时一个游标从左往右快速滑过。玩家要做的事情就是当游标在白色区域时按RB完成装填。白色区域由两个部分组成，一个是较窄的深白，一个是较宽的浅白。如果在浅白区域停下游标，则可以快速完成装填动作。如果在深白区域停下游标，则不仅可以快速完成装填动作，而且补充上来的弹药会获得威力加强而且更容易打出敌人硬直的效果，这部分弹药会以闪烁进行标记。

相反如果未能在白色区域内停下游标，则会导致装填动作缓慢无比，甚至比什么都不按还要慢。不过本作完美装填的难度并不高，稍加练习人人都可以完美掌握。

疯狂难度要点指南

本作全成就需要打过最高的疯狂难度，和过去一样，这个难度很有挑战性。下面就为大家分享一些心得。

1. 首先我们强烈推荐双打完成疯狂难度。这是因为AI控制的队友并不可靠，而且电脑会针对单人游戏时进行一些AI强化，例如三兽炮和狙击手永远优先打玩家。而且本作原本也有需要两人配合通关的成就，那么用在疯狂难度下可以说是最佳选择。

2. 关于武器的选择，一近一远是最佳搭配。近战武器推荐霰弹枪和带链锯的武器，远程推荐狙击枪和机械弓。除狙击枪外的人类武器实际上并不难取得，因此玩家不必担心找不到。机械弓不仅本身威力巨大，而且拥有顶级的近战攻击威力，在最后两关会发挥极大作用，建议常备。不过这种武器不能通过弹药箱补给，因此每次遇到使用这种武器的护卫兵时，一定记得要在战后清扫战场。

3. 在疯狂难度下要尽量避免和敌人打近战。由于本作的敌人并不像《光环》那样具备回甲能力，躲在远处慢慢磨死是完全可行的。危险的反而是最后剩下一两个敌人时它们的舍身肉搏。比较常见的情况就是敌我双方躲在同一个掩体，然后敌人主动跨过来攻击。应对这种情况最后的办法就是看它开始跨越掩体时立刻退出掩体（推掩体反方向，或不加方向按A键），然后后退并拉响链锯，这样敌人跨越掩体的动作结束后就会被直接秒杀。

战役模式攻略

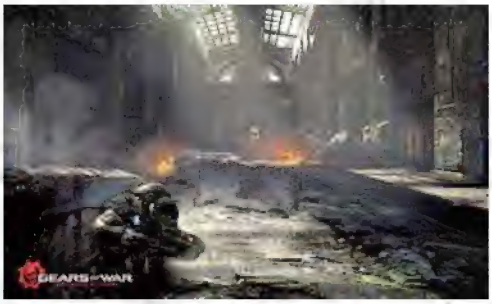
任务1 劫后

事变日后的14年

正式开始后，多姆会让玩家选择战斗或训练。老玩家可以直接按LT开始战斗，新玩家则推荐还是按RT来场训练。选择完毕之后，出门往正前方看，会找到第1个狗牌。这里我们选择战斗，踢开门之后很快就是一场战斗。和传统的射击游戏一样，瞄准敌人的头部射击会造成大的伤害，配合完美上弹更是效果拔群。队友不支倒地之时屏幕上会出现提示，走过后按X摸一下就可以救起来（笑）。但如果是受到致命伤害（如被锯、炸碎）则无法营救。同样玩家倒地时也可以期待NPC救援，致命伤害下则是直接GAME OVER。

按指示用手雷干掉一个躲在房间里的兽人后会出现检查点，之后敌人会切开前方的大门。门被切开后会有3个兽人冲进来，在这里事先准备好手雷的话有机会一次炸死3个敌人，重复10次即可解除成就运气勋章。不过个人感觉有时候兽人的AI比较狡猾，总有一个人拖后，而且就算读检查点也不见好转。如果发现很难完成，推荐是重开游戏，反而很快。消灭掉敌人之后，就在这个场景，面向大门的左后方有第2个狗牌。

从这个被切割开的大门冲出去，立刻走楼梯上左边的平台，然后再左转，就会发现本节的第3个狗牌。这个狗牌要尽快拿，否则过一会儿就会强制剧情杀了。



战火的序幕

上楼梯进教堂，然后出门，前面墙上有系列经典的血骷髅标记Crimson Omen，其外围是维安政府的标志。清光这里的敌人后，在一个掩体后找到第4个狗牌。

接下来会在广阔的场景中战斗，途中出现兽族洞穴。如果玩家事先用破片手雷扔进洞穴的话，可以封锁洞穴以阻止敌人出现，不过第一次应用还是很难的。

之后在室内场景中战斗，会有碉像倒塌下来。在这个场景的某个柱子顶端会有血骷髅标记，就在这个场景的出口附近有第5个狗牌。这个场景中会有两个洞穴，高难度下通过背版来提前封锁，可降低战斗难度，以后也是如此。

瓮中之鳖

剧情之后会迎来三兽炮的攻击，游戏中但凡这种固定炮台出现的位置一定会有捷径可以偷袭，这回是在右边。夺下三兽炮后可以立即掉头秒杀后面的敌人。继续前进会看到一个干涸的中央水池，保持进入的方向一直向前就会看到地上的第6个狗牌。这个场景也是疯狂难度下的第一个难点，玩家要利用水池的环形掩体作战，而敌人会从不同方向的地洞冒出来。如果清兵速度不快，被敌人突破防线或是前后包夹就很难过关了。本作新增了一个成就，要求在喷泉这一战中，成功用手雷封住4个洞穴，不让任何敌人出现。这个成就对背版的要求较高。

叉路

往前走会遇到左右分支，这里我们以左边为例。首先通过窗户来掩护被三兽炮阻击的队友，在接下来的场景中敌人在高处有三兽炮，需要从右边的楼房干掉炮手。之后要迅速下楼用三兽炮消灭新出现的敌人。三兽炮没有准星，打起来要注意一下。

潜入作战

4人会合之后，踹开前方的门，就来到了联盟总部。前方有一辆印着血骷髅标记的白色救护车，就在车旁便有第7个狗牌。在进入大楼之前会遇到三兽炮的强力阻击，老规矩还是从右边进攻。先不要急于进入室内，因为里面有洞穴援军。将全部敌人消灭之后发生剧情，可怜的卡敏被一枪爆头。这时敌人会从我们来的方向大举进攻，因为有三兽炮所以不慌。不过接下来大楼内部也会出现敌人，需要放弃三兽炮还击。这里记得捡一把霰弹枪防身。

黎明之槌

继续前进救下柯尔，恢复为4人编制。往前等金名扬打开一扇门后，抬头往上看就能看到标志，进门之后往左走就能看到第8个狗牌。接下来等待杰克开门的途中，会遇到兽族苦役的攻击。这种敌人只会近战，但会爬墙。尽管电锯效果拔群，但在高难度下由于硬直过长而十分危险，还是配合霰弹枪比较好。

在前面的房间里捡到系列的标志性武器——黎明之槌。这种武器只能在室外使用，首先按住LT瞄准，然后按住RT指引卫星攻击。该武器不仅可以用来对付布雷兽这样的大型敌人，对付室外的散兵游勇也有不错效果。但注意如果打到自己附近就会立刻GAME OVER。

接下来再干死一只在院子里的布雷兽，金名扬会打开新的门。进去之后前方门上有很明显的血骷髅标记，来到标记后方的房间能捡到第9个狗牌。

战士的愤怒

干掉最后一个布雷兽后，就可以把黎明之槌换成其他武器了。接下来的巷战要特别小心，敌人以霰弹枪、左轮手枪和电锯为主，拉开距离收拾。很快前面又是三兽炮，老规矩，右边绕过去收拾。夺下三兽炮后正好用来迎击前面冲过来的大量敌人，全部清光后从右边的门往下离开。

来到屋顶夺下三兽炮，开始清理广场上的敌人。这个部分在低难度下十分爽快，高难度时要优先清理空中的诡雷，不然很容易被炸死。清光所有敌人后是系列的名场面，多姆将军干掉了金名扬。

细语轻声

狂暴女兽人出场的剧情后，回头从那名被干掉的可怜士兵身上回收第10个狗牌。捡起地上的黎明之槌，前面会遇到狂暴女兽人，这里需要引导她先后撞开三扇门，才能在户外使用黎明之槌来干掉它。其中从第二扇门进去之后贴着左边走，会在凹墙处看到第11个狗牌。

狂暴女兽人只会一招就是冲撞，不过冲撞时可以稍微变线，停止时还有个摆拳动作，判定较大。只要被它击中就是必死无疑。总的来说难度不算大，玩家可以事先瞄向其冲刺的途中，判定极大的黎明之槌会强制中止其冲刺的动作。在与狂暴女兽人战斗的室外场景中，稍加观察不难发现血骷髅标记，在其附近的地上就有第12个狗牌。

任务2 夜幕低垂

从地心窜出

此时马库斯当上了队长，追加新的指令：指挥小队攻击，不过总的来说作用不大。前进后出现两条路选择，这里以左边为例。前进后发生剧情，两个手持榴弹发射器的兽族出现。这种重火力敌人在发射之前会出声警告，但由于强大的溅伤效果，仍要慎重对待。捡起好枪，前面会有一个敌人突然冲出来，比较坑爹。

继续往前会与队友隔墙作战。屋子里又有三兽炮，还是从旁边迂回，记得换上霰弹枪拼近战。打过这段之后小队会合。

艰困恶战

继续前进会来到室内，这时会出现本节的标题，就在这个场景的某个由3块石头构成的掩体后，有第13个狗牌。走出户外后会遇到榴弹兵和狙击手的组合，可以用榴弹轰击室内来秒杀狙击手。之后进入房子，前面有大量兽族苦役，换上霰弹枪秒之。从房子出来后会看到夕阳，而下楼梯后往后的死胡同里有第14个狗牌。

前面的大桥上会遇到三兽炮的攻击，这回不能迂回了，要推动一辆车来制造掩体。推车的方法是先将其当成掩体，然后按X键即可推动。再往前走就是游民聚居地的入口，在入口左侧有血骷髅标记，旁边就有第15个狗牌。

致命的黄昏

接下来的战斗建议换掉榴弹枪，先干掉房间里的狙击手，拿起狙击枪。过河之后夜行蝠出动，本关接下来的战斗必须保持在有光亮的地方进行，否则夜行蝠会秒杀玩家。前面的道路需要射击瓦斯罐形成光源才能前进，在左边的一间小屋外侧有血骷髅标记，里面能找到第16个狗牌。

接下来面对三兽炮，需要一边制造光源一边缓慢推进，最后还是从左路迂回收工。经过一个战点后，又到了推车躲三兽炮的环节。由于夜行蝠也会攻击兽族，所以兽族一般不会主动来攻，正是用狙击枪的大好时机。

经过一段路程后需要马库斯上楼操作探照灯，这里需要时刻用灯光射住多姆，不然夜行蝠会秒杀他。等

多姆上楼开灯之后就可以下楼了，不过需要注意的是这里有一个收集，需要用灯光照住指定地点才能获得（如上图）。玩家开着探照灯仔细观察一下就能发现，这是第17个狗牌。下楼时会有兽族苦役，要小心。

继续前进有个检查点，然后前面的洞穴中会出现两批3个一组的敌人，这里也是解除成就运气勋章的大好时机。

黑暗迷宫

在房子里有兽族苦役，高难度下有可能直接被秒。前面的路被柜子拦着，用近战攻击可以打掉。从这个房子出来后，右边地上有第18个狗牌。

一触即发的战场

跟着着火的车子进入加油站，大战迫在眉睫。这里如果有狙击枪+霰弹枪的组合就比较简单，躲在房间里慢慢打就可以了，稍微注意一下进入房间的兽族苦役就行。狙击枪配合完美装填的话，打头三发就能秒掉榴弹兵。

飞车疾行

开车回去的这段路程是单人疯狂难度的难点之一。玩家需要根据情况来按X键切换驾驶和炮手，用紫光灯来射死夜行蝠。夜行蝠会在固定位置出现，但一次不止一批，一定要听到多姆说出CLEAR时才能放心前进。如果是两人配合的话就简单很多。

背水一战

任务最后的战斗也有些难度。消灭一定数量的敌人后会出现检查点，狙击手可以通过射落上方的水泥将其压死。本关虽然有三兽炮助阵，但高难度下无异于自杀。本关要诀是找个安全的掩体慢慢磨，最终阶段会出现大量榴弹兵，这时只要按提示射爆瓦斯罐就可以将其全部秒杀。

任务3 深入虎穴

细语轻声

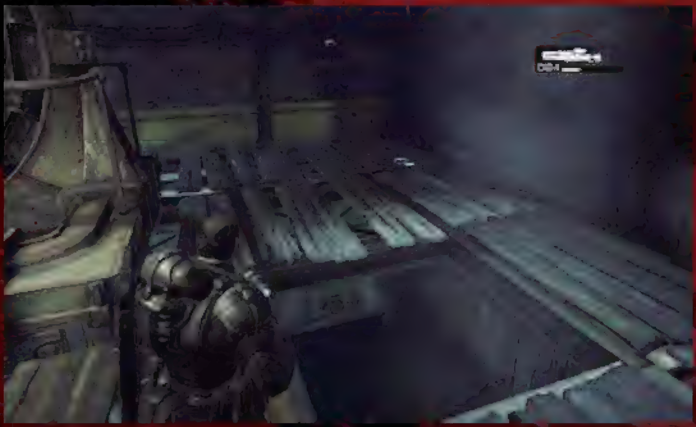
天空中下起了大雨，犹记得当年初代玩到这里时的惊叹。本关开始出现新敌人：荧光兽族苦役。它的不同之处在于死后会爆炸，在疯狂难度一次爆炸就可以将玩家炸成濒死，因此绝对不能用电锯攻击。霰弹枪依然有效，使用部分武器如爆炸弓的近战外加翻滚也可以有效减伤。

在第一场与荧光兽族苦役的战斗结束后，玩家会来到海边，往前走会在右边看到一座墙上有血骷髅标记的房子。绕到这栋房子背后的海边栈桥，可以捡到第19个狗牌。先往前打开开关，然后回来进电梯来到上层。

演化的怪物

接下来较长一段时间内主要是开门找路，没有什么战斗。最后会来到一片木板铺就的平台，这里会变为自动步行。木板中有一些踩上去就会坍塌，落入下层后虽然不会死亡，但有大量荧光兽族苦役等着这里，需要赶紧从楼梯上逃出去。这个区域有个秘诀，那就是在踏上每片木板时先留意一下，如果手柄有传来振动，即表明有问题，需要赶紧退回。掌握这个原则后就没什么难度了，另外在这边区域的右边有第20个狗牌。

在前方的矿车区域里终于遭遇了普通兽族，出口则在亮有灯的门处。踹门之后出现兽旗榴弹兵，拉开距离打之。



致命的旅程

过了这个区域就到了矿车控制室。先别慌开开关，走下楼梯有第21个狗牌。坐矿车的这一段路主要是要防止荧光兽族苦役上车，另外在特定路段会遭遇敌人的近距离攻击，需要稍微记忆一下敌人的位置。下车后前往核心室，升起平台后有榴弹兵出现。由于地形复杂，用狙击枪打起来没什么难度。

黎明前的黑暗

来到地下后，走上几步就能看到前面灯下有一扇门，上面有血骷髅标记，在门旁边就是第22个狗牌。干掉一群荧光兽族苦役后，会发生剧情滑下去。落地后遭遇兽族攻击，就在敌人出现的这个场景中就有第23个狗牌。

继续前进会发生掉下去的剧情，落地后有大量荧光兽族苦役围攻。往前走会有分支，我们还是以左边为例。这个分支是疯狂难度下的一个小难点，因为两边各有一人，一旦跪地无法救援。单人游戏时往往会被AI的表现所气死，相比原版来本作已经算是好了不少。

两人会合后，前面在狭窄的山道上会和不少敌人战斗。这个战点经过之后会出现潜地兽，前面右转就有第24个狗牌。

愤怒的巨怪

接下来是与潜地兽的 BOSS 战。掌握好方法之后，要对付它并不难。首先就是从其爪子的缝隙，或它攻击之前，攻击它的肚子。造成足够的伤害后它会出现硬直，这时再攻击它的头部，即可让其后退。重复三次之后它会退至边缘，这时系统会提示攻击平台两边的固定点，打掉之后过一会儿潜地兽就会被剧情杀了。

冰山一角

从巴德他们来的方向前进，在前面的补给点可以找到机械弓。这是非常强力的武器，射中敌人身上后有如粘雷，蓄满力后还可以穿墙，但瞄准需要较长时间，用起来有一定难度。机械弓同时拥有顶级的近战攻击力，疯狂难度下是对份荧光兽族苦役的利器。这一战中机械弓的作用不是很大。

在接下来的战斗中会遇到兽族护卫兵，这种敌人不仅更加经打，而且 AI 很高，打起来比较麻烦。这场战斗有一定难度，死掉就得重来，不要急躁，慢慢打就行了。全灭敌人后按 Y 键寻找电力开关，打开之后就算过关了。

任务4 归乡路遥

本关在 X360 原版中被翻译为漫漫归乡路，如今的翻法更加文艺。

艰困的战局

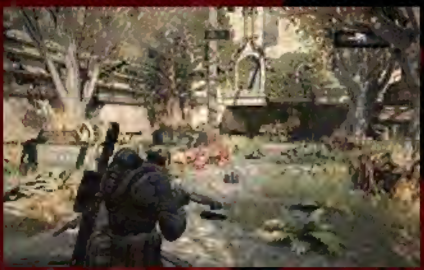
一开始的庭院战斗中敌人很多，用狙击枪清杂兵，用机械弓秒榴弹兵。打完之后从入口方向靠右边搜索，能找到第 25 个狗牌。注意不要太靠近出口，会强制进入路线选择。这里还是先以左边为例。

选择左边的话，是从楼房上层用黎明之槌对下层进行支援，不过楼房里本身也有大量敌人，清完之后在房间里找到黎明之槌干掉布雷兽。庭院里的其他敌人也可以用黎明之槌歼灭，十分爽快。打完这个战点后，黎明之槌会失去连线，可以换成其他武器。转动阀门后来到下一个战点，这里对面房屋里有狙击手，要用狙击枪打掉。来到楼下进行会合，然后打爆汽车旁边的瓦斯罐，出现新的道路。

每况愈下

遇到直升机伤员之后，前面的墙上就有血骷髅标记，附近就有第 26 个狗牌。

接下来需要保护开门的杰克，敌人分两批袭来，第一批是普通兽族加兽族苦役，第二批是两个榴弹兵，拉开距离不难干掉。



继续前进会在路上捡到黎明之槌，而前方温室里会遇到狂暴女兽人。第一个区域没法与之作战，来到第二个区域后就必须一战了。首先需要勾引女兽人把温室的柱子全部撞掉，这样就可以使用黎明之槌了，至于基本打法还是和之前一样。打完之后开阀门灭火走人。

艰困的战局

来到菲利的家，结果发现进不去。往另一头走会遭遇三兽炮和兽族苦役的攻击，这个组合比较恶心，需要慢慢消灭全部苦役后再去夺炮。利用三兽炮干死接下来的援军，回去又会遭遇大量敌人，最后出现的榴弹兵打开了新的道路。从新的道路进去，敌人会鬼鬼祟祟地将玩家引过去。这里的台阶两边有大量伏兵，稍不注意就会上去被围，最后又是榴弹兵。干掉这群敌人后搜索一下，用近战攻击打破某个门前的柜子后，可以取得机械弓。

归乡

接下来的水边庭院的战斗比较坑爹。首先居高临下干掉敌人，这里会有护卫兵出没，打死之后注意回收机械弓。接下来如果往水边走的话，不但有三兽炮拦路，前面的道路还会坍塌，完全是死路。一旦死掉的话又要回到这一节开始，实际上是推荐往左边走。这么走的话不仅能避免直接面对三兽炮火力，而且有检查点。有机械弓的话，只要正面蓄满力一发轰过去，是可以直接炸死操作手的，因此难度低了很多。但这里敌人经常会冲过来打近战，十分危险。

理想殿堂

进入菲利家之前的战斗比较麻烦，敌人居高临下，而且有手持机械弓的护卫队。进入菲利的家后，先去一楼左边把洞穴给封了，然后清光二楼的敌人发生剧情。这样下到一楼时，右边的房门就会打开。且战且进，在一个类似礼拜所的房间里，打破中央的柜子，能找到第 27 个狗牌。

转动阀门后来到地下室，有个房间里有两个敌人背对着我们，但并不能暗杀，还是扔个雷进去吧。之后又是守着开门，这里不好防守，打起来会比较危险，换上连射武器会比较好。

坐困愁城

从地下室一路返回，在之前拿狗牌的房间会中陷阱，这里会有大量兽族苦役出前，杀完之后门才会被兽族打开。回到二楼之后开始防守战，这一战也是难度较大的。疯狂难度下由于敌人火力猛，有可能冲进房子里来，如果双打的话会简单很多。除了护卫兵的机械弓和榴弹兵外，其他攻击倒是威胁不大。请注意保留机械弓。

完成防守目标后开始脱出，此时正门已经着火，注意碰到火的话就会被一击必杀。现在需要从一楼另一个门出去，注意路上会不时出现敌人。绕到房子另一边的二楼，会提示正确的道路被木板拦着。射断之后，就可以过去一脚踹开。接下来就需要从榴弹兵的手上逃到运兵车上，时间不到 1 分钟。有机械弓的话可以射杀前两个榴弹兵，接下来的敌人只能且战且清了，只要冲到运兵车附近即可过关。

任务5 孤注一掷

僵持不下

这里就是原PC版独有的剧情了，当然如今也得到了完全重制。一开始先开机关，失败后与大量敌人作战。之后换上霰弹枪，因为前面有数量惊人的兽族苦役。发生剧情后有一左一前两扇门可以踹开，游戏中没有明显提示。这里建议是走左边，在二楼干掉两个敌人后，利用三兽炮可以秒杀下面的全部敌人。

连环错

接下来是一连串的战斗，敌人会从多个方向出现，不要冲得太猛。这里要捡一把远程武器。巨龙兽冲到头上的时候，可以放慢一点儿走，只要把路上的敌人清光就安全了。前方的道路会被火焰所挡，开阀门灭火，走进庭院时系统会提示你按Y键看电线。这时往左看，会看到一个半开的铁门旁有血骷髅标志，门里就是第28个狗牌。

前方会在房间里对抗敌人+巨龙兽。你需要用枪射击巨龙兽的脚，这样能延缓它的脚步。坚持一段时间后发生剧情，暂时逃脱了巨龙兽的追杀。开门之后出现两条路，这里我们选择左边。这里对面是狙击手，下面有布雷兽，十分难缠。实际上玩家要射击布雷兽身后墙壁的支撑点，把墙打下来之后就可以走了，不过要注意前面突然刷出来的兵。

直送到府

接下来回到原X360版的第5关流程。车站这里的敌人会不断出现，慢慢坚持到出现月台的提示后就赶紧过去，这样就能自动上车了。

失控的列车

上火车后的第一战很长，敌人方面有很多拿机械弓的护卫兵，需要注意。全部打完后才有检查点，然后回收机械弓。接下来开门后会出现狂暴女兽人，由于火车上很多东西它撞不烂，所以会简单一些。只要等到多姆提示截断车厢时，设法把它引到最后一节车厢，然后开动机关让它掉下去就可以了。胜利之后门会打开，进门左边就有第31个狗牌。

在车厢里作战时要小心两边的掠夺兽，攻击它可以令其往前飞，这样就可以躲开扫射。当系统提示玩家可以使用车顶的机枪时，在这个车厢里有第32个狗牌，比较明显。用机枪打掠夺兽的环节，在疯狂难度下也是一个难点所在。机枪的瞄准很成问题，单人游玩时掠夺兽一旦飞过头就很麻烦，双人的话则简单很多。

过了这个环节后，在狭窄的车厢里对阵荧光兽族苦役也是难点所在。在普通难度下由于自爆威力下，打起来没什么感觉，高难度下就很致命。这里需要活用机械弓的近战攻击，能够一下秒掉苦役，然后马上翻滚开，即可将损伤降至最低。第二次按开关放下巨大滚筒之后，前面的墙上会看到血骷髅标记，从后面进入这节车厢，开门后就能看到最后一个狗牌。

暗藏危机

4人会合之后，来到停车场，进门后发现上下两段楼梯。往下走的话能找到第29个狗牌。前方不久再次遭遇布雷兽，这次可以利用旁边的瓦斯罐和汽车将其直接炸死，不过要注意天空的诡雷。

巨兽来袭

接下来会有很多战斗，相信大家已经有足够的经验了。最后开启工厂的3个阀门后，就迎来了和巨龙兽的BOSS战。在这一战中，巨龙兽初始位置的背后有第30个狗牌。巨龙兽的打法比较程序化，首先按提示破坏两门手炮，然后射击它的脚，当它跪下来时上面的驾驶员就会暴露出来，趁机打驾驶员就对了。之后重复打脚打驾驶员的顺序就可以战胜它了。

死亡终点

与兰姆将军的最终决战，和原版不同的是，这次的决战变成了黄昏，难度有所下降。兰姆将军平时全身会被夜行蝠包围，这时攻击他没有效果，但可以把蝙蝠驱走，等蝙蝠离身之后就可以正常攻击了。基本思路就是用机械弓或碎片手榴弹一发破蝙蝠甲，然后用狙击枪狂轰攻击。兰姆将军靠近后不要慌，利用掩体还可以多周旋，更能利用盲射来给予伤害。疯狂难度下依然是双打简单很多，单打时有可能被兰姆将军始终盯着，要出手就很难了。兰姆将军的AI依然会卡掩体，有时候会在一个掩体前卡住很久，这个时候就是攻击他的最佳时机。

全成就指南

本作的全成就难度相比当年的X360版和PC版来说，有着极为明显的下降。其中最难的一个成就（在竞争游戏配对的对战模式中杀死10000个人）依然保留，但由于设定上的变更，使得耗时大幅下降。不过尽管如此，仍然需要100小时以上才有可能全成就。

战役方面，推荐是双人合作直接挑战疯狂难度，一次完成全收集和攻关。只要打完疯狂难度，全部的难度成就就到手了，之后再来查漏补缺。一些特殊成就的取得时机已在上面的攻略中进行了说明，这里不再赘述。

多人方面，重头戏当然是万人斩，只要完成了这个，全成就不再是梦。万人斩当然要推荐对刷，推荐是两位玩家各开双手柄，同时搜索竞争游戏配对的2对2纳许死斗，这个模式下玩家只能使用纳许霰弹枪，场地则是以最小的箱子（BOX）为宜。一旦双方搜到之后，就可以无限制痛快畅玩，除非有一方退出或掉线。这个方法是最省时的，而且可以双方同时开动，不耽误任何事情。

战役相关

成就名称	点数	获得条件
监狱突围	10G	剧情成就
欢迎加入D小队	20G	剧情成就
柯尔？你是火车头柯尔？	20G	剧情成就
好啦好啦，大家拥抱一下可以吧	20G	剧情成就
狂暴女兽人克星	20G	剧情成就
两不相欠	20G	剧情成就
打灯光，开麦拉！	20G	剧情成就
用运兵车兜风	20G	剧情成就
最大的兽族洞穴	20G	剧情成就
闻起来也挺香的	20G	剧情成就
上场啰	20G	剧情成就
潜地兽猎人	20G	剧情成就
致命声响	20G	剧情成就
巨鸦直升机坠毁	20G	剧情成就
绿色配菜	20G	剧情成就
还是家里好	20G	剧情成就
好耶！	20G	剧情成就
接上电力	20G	剧情成就
马可斯？是你吗？	20G	剧情成就
震撼疗法	20G	剧情成就
上车啰！呃，敌人登上火车了！	20G	剧情成就
兰姆将军的克星	20G	剧情成就
佣兵	50G	以简单难度完成所有任务
经典佣兵	50G	以一般难度完成所有任务
士兵	50G	以困难难度完成所有任务
突击精英	75G	以疯狂难度完成所有任务
狂揿猛打	10G	在瓮中之鳖任务中封住喷泉附近的所有4个兽族洞穴，而且过程中没有任何兽族完全跑出来
末日兄弟情	10G	在疯狂难度的合作游戏中击败兰姆将军，且过程中没有任何一位玩家倒下
完美团队	30G	在合作游戏中完成所有任务（难度不限）
最佳队友	30G	在合作游戏中完成10个不同的章节（难度不限）
新兵战士	10G	在合作游戏中完成1个合作游戏章节（难度不限）
运气勋章	30G	在10个不同的时间点，一次杀死3个敌人（难度不限）
装填高手	20G	已连续完美主动装填弹药5次
装填好手	10G	已完美主动装填弹药25次
光荣时刻的回忆	10G	已找回11个战士兵籍牌（难度不限）
战士的荣耀	20G	找回22个战士兵籍牌（难度不限）
献给阵亡将士	30G	找回所有33个战士兵籍牌（难度不限）
漫画读者	10G	完整阅读1篇漫画

多人相关

成就名称	点数	获得条件
等级5	5G	达到等级5
等级10	10G	达到等级10
等级25	25G	达到等级25
再度入伍	20G	达到等级100并再度入伍
近距离战斗	20G	在箱子中赢得25场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）
攻防高手	30G	在Xbox LIVE扩展领地中，以完全不让敌队得分的方式赢得20回合
迟做总比不做好	20G	在团队生死战中赢得25场配对
给我些涂装	10G	使用自订武器涂装来进行配对对战游戏
多才多艺	25G	在对战模式中，使用每种武器杀死敌人（竞争游戏配对或社交配对皆可）
我看得到你喔！	10G	在对战模式游戏中，获得100次标记杀敌（竞争游戏配对或社交配对皆可）
极限攻防	40G	在Xbox LIVE扩展领地中完成100场至少3回合以上的配对游戏，且在每场配对中占领3个目标
疯狂杀手	50G	在竞争游戏配对的对战模式中杀死10000个人
唯我独尊	20G	赢得10场配对对战游戏，且没有输掉任何回合（竞争游戏配对或社交配对皆可）
全能战士	30G	在每个对战模式地图上赢得1场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）
对战达人	20G	完成1场配对对战游戏（竞争游戏配对或社交配对皆可）
队友救星	20G	在多人对战游戏中救活100个队友（竞争游戏配对或社交配对皆可）
混战高手	20G	在每种对战模式游戏类型中赢得1场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）
天生好手	10G	在配对对战游戏中获得最高分（竞争游戏配对或社交配对皆可）

跨越9年的玩后感

X360版《战争机器》没能取得全成就，是纱迦的一大遗憾。其实X360版的万人斩成就，最大难点并不在于数量过高，而是在于游戏设定上存在着漏洞。初代有一些很不合理的设定，例如一场比赛中如果人员有变化的话，该场成绩会计入数据统计，但不会计入成就要求。由此很多以正常方式进行游戏的玩家，往往需要杀上一万五甚至两万人才能解除成就。如今Xbox One版不仅修正了这些不合理的设定，而且支持成就进度查询，让人实实在在地感受了时代的进步。

除此之外，游戏的画面也和初代有着天壤之别，不过老实说看久之后，震撼感是肯定比不上当时初玩的感觉。毕竟当年《战争机器》是划时代的巨作，而本作显然不可能达到这个高度，各方面都只能说是中规中矩，作为新公司的第一作表现还是说得过去的。玩过本作之后，我们对于新公司的实力可以放心了。明年应该就会轮到《战争机器4》发售了，期待那一天的早日到来！

作为少有的交互式游戏，对于本作的评价标准，显然要区别于其他游戏。仅就一周目体验来讲，本作还是十分值得推荐给各位玩家，而如果你本就喜欢惊悚悬疑的剧情，也不排斥血浆四溅的美式B级片的话，那本作绝对会让你乐在其中。除了不错的恐怖氛围外，游戏的画面也十分出色，光源在场景中的表现将气氛衬托的更加带感。收集要素的设置和很多游戏细节，都体现出了制作组在游戏中的满满诚意。不过相比游戏发售前宣传的几十种结局，不免有些自卖自夸。不管玩家进行怎样的选择，游戏剧情的主线脉络都不会变化，所以耐玩度难免大减，不过二周目就可以获得白金，也算得上奖杯神作了。

文 胖小笛儿（实习编辑） 美编 小瑟

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作表格

按键	说明
左摇杆	角色移动
右摇杆	角色视角移动/行动选择
○	场景互动
L1	加速
R1	进入收集列表
R2	射击
OPTIONS键	开启游戏菜单

※ 本游戏可以选择使用六轴进行游戏，这个模式下有单独的操作方式。

蝴蝶效应

游戏的多线发展和丰富结局是交互式游戏的一个重要卖点，本作在宣传时就重点对蝴蝶效应进行了介绍。根据玩家在游戏中不同的选择，游戏的流程会有很大的不同，最终结局也会出现变化。另外根据游戏中玩家的选择对角色的性格特点和与其他角色的亲密度产生影响后，角色的对话也会产生许多细微改变，进入三周目后，新的细节依旧层出不穷，不过遗憾的是除了对角色对白有些影响外，这个看似很具体的系统就没有任何作用了。游戏过程中，当玩家做出会对游戏产生影响的选择后，可以按R1在列表中查看蝴蝶效应详情，通过阅读蝴蝶效应的叙述，可以清楚的了解到游戏中角色选择的具体影响。

活至黎明	SCE	动作冒险
PS4 Until Dawn		中文版
2015年8月25日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为352港币		

希尔医生

希尔医生这名角色是游戏中一个不小的亮点，他会出现在章节之间的衔接段，通过一些看似专业，实则极为蒙混的问题来引导玩家对游戏内容进行一些思考，另外希尔医生还会通过问题让玩家选择自己所恐惧的内容，当然医生名义上在为玩家进行心理辅导，其实则会将玩家说出的恐惧的东西放在游戏里面，所以玩家越是对医生诚实就越是对自己越残忍。另外希尔医生的扮演者是著名美剧《越狱》中饰演过黑帮大佬的演员彼得·斯特曼，游戏中穿上马甲的斯特曼少了一分匪气却更加让人觉得恐惧。

©2015 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

存档机制

本作没有设立固定的检查点，玩家也无法手动保存，通常游戏会在玩家调查一件收集品后自动存档。也就是说如果玩家觉得自己选错了选项，或者在QTE中失败造成了致命的后果，可以直接选择退出程序并重新游戏，这样的话玩家就会从上一次调查过收集品的地点复活。另外每一段播片后，游戏也会进行自动存档。如果在章节出现角色切换的话，则同样无法回到之前的检查点。

收集要素

游戏中的收集要素共有四大类，分别是双胞胎姐妹、1952年矿难事件、神秘人和蝴蝶图腾，每一大类收集都对应一个金杯，玩家通过收集品上提供的信息可以对游戏产生更加深入的认识。另外蝴蝶图腾是一个特殊的收集要素，图腾共分为五种不同的类型，玩家可以参考对应类型图腾的预言来调整自己在游戏中的选择，收集全部图腾之后还可以观看一段特殊影像。

全收集&剧情流程攻略

首先由于游戏会根据玩家的不同选择更改章节名称，所以章节以数字序列以及距离黎明时间划分。攻略内以列表形式详细标出不同章节内的收集品位置和一些重要选项所产生的影响。剧情则单独写于每章节的表格下方，不希望剧透的玩家可以跳过阅读。

序章 一年前的恶作剧

章节收集		
类型	序号	位置
死亡图腾	1	贝丝遇到跑过的雄鹿后，在道路左侧的地上找到。

选项要点
寻找汉娜时选择的道路并不会影响最终结果，最后贝丝都会来到固定的道路。
悬崖边贝丝的选择不会对游戏产生影响。

寒冬的黑木山上风雪呼啸，华盛顿家族在山顶的山庄内，几个年轻人在讨论着什么，几人之间似乎还有些争执。而他们完全没有意识到，山庄外有一个身影在始终徘徊在附近。大屋内的萨曼莎质疑恶作剧是否合适，一旁的杰西卡却说这完全是汉娜咎由自取，自己这么做可是为了保护好朋友艾米丽的感情，毕竟汉娜喜欢迈克这件事是对艾米丽的不尊重。虽然艾米丽故作大度的说迈克不会背叛自己，但是迈克却强调着在美国这样自由民主的国家自己并不属于任何人。事已至此，恶作剧已经不可能停止，身为汉娜好友的萨曼莎没有参加这次恶作剧，并试图找到汉娜告诉她恶作剧的事情。此时汉娜却早已发现了众人留下的纸条，并来到了其他人已经躲藏好的房间内与迈克会面。汉娜的妹妹贝丝这时在大屋内见到了自己已经喝得烂醉的哥哥约书亚，房间内的吧台上还倒着他的好基友克里斯多夫和几个烈酒喝光后的空瓶子，尝试了几次没有叫醒哥哥的贝丝在吧台上发现了迈克等人恶作剧的纸条不禁为姐姐担心起来。而先于贝丝一步的萨曼莎已经来到了房间，却看到了汉娜最尴尬的场面，羞愤的汉娜掩面逃离了山庄。汉娜离开后，发现动静的贝丝也跑了出来，向众人了解了事情原委后，贝丝寻着汉娜的足迹一同进入了黑木山阴暗的树林内，而山庄前的众人还在因为汉娜开不起玩笑而争执，却没有一个人陪贝丝追出去。当贝丝终于找到汉娜时，林子里却突然出现了不明的怪物追赶二人，慌乱间汉娜失足掉下了山崖，求生的本能让她无意间也将贝丝一同拉了下来，虽然在掉落前二人看到了山崖上有人伸出援手，却依然没有逃过这场劫难。

第一章 黎明前十小时

章节收集		
类型	序号	位置
提示图腾	1	萨曼莎来到印第安人关于蝴蝶预言的告示牌下必定取得。
神秘人	1	走向靶场的时候调查木屋墙上的通缉令。

选项要点
克里斯多夫背包内的手机响起来后，选择不看会增加好感度。
打靶场处如果克里斯多夫选择击杀松鼠，会在后面影响全收集。
阿什莉决定是否让马修看到山下的艾米丽，会影响马修和迈克的关系。
杰西卡和迈克打雪仗时选择亲吻会提高好感，树上冰块掉下的QTE不会影响生死。

汉娜和贝丝的意外过去一年后，哥哥约书亚再次邀请当时的好友回到山庄，纪念自己的妹妹之余，约书亚也希望重聚的大家可以解开心结。虽然回到山庄每个人的心里都会有些异样的情绪，但难得的是大家还是全部到齐了。萨曼莎在驶向山庄的车上又将约书亚的邀请视频看了一遍，随着视频播放完毕，车子也开到了黑木山的山脚下，下车后的萨曼莎感觉自己的身后好像存在着什么东西，只有快步向山庄走去。在缆车站前萨曼莎遇到了克里斯多夫，几句寒暄

● 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 活至黎明

之后二人乘上缆车向山顶出发。缆车上克里斯多夫无意间提到了自己与约书亚相识的事情，小时候一个同学上课时戏弄了前排的女孩，老师对班级座位进行调整让他和约书亚成为了同桌，其实在那之前俩人完全不认识对方，所以两人的相识起因是当年那个提早发育的女孩和调皮男孩的无聊行为，一件不相干的事情影响另外一件事情，而这就是——蝴蝶效应。

山顶缆车站等候大家的杰西卡听到缆车站内有些动静，走到站前正准备开门时却被黑暗中的萨曼莎二人吓了一跳。出来后克里斯多夫不仅没有理会被吓坏的杰西卡所表达的不满，还一把抢过了杰西卡手中写这迈克甜言蜜语的书本，面对着二人的八卦热情，杰西卡倒也大方的承认了这一年间自己和迈克已经确立了恋爱关系。拿回书本后杰西卡继续在站前等待迈克，克里斯多夫则陪着萨曼莎继续上山，萨曼莎欣赏着黑木山的美丽景色，璀璨的繁星在黑木山上空闪耀，在这短暂的时间里萨曼莎心头的阴霾也好像散开了。就在萨曼莎为自然的景色所沉醉时，更早来到山上的马修却要听着自己的女友艾米丽喋喋不休地抱怨，“把山庄建在这又破又冷的山顶上，约书亚竟然没有雇佣一个提行李的佣人，实在是太寒酸了。”正当艾米丽沉浸于自己的口才时，突然一个人影跳了出来，吓得半死的俩人却发现是躲在暗处的迈克开的一个玩笑，由于艾米丽是迈克的前任女友，微妙的四角关系让山上的气氛显得有些尴尬，今晚的一切好像也注定不会有顺利的发展。当提行李的马修对迈克表示出了敌意后，迈克独自离开。这时艾米丽却突然慌慌张张的说自己需要下山找到萨(qian)曼(nan)莎(you)谈(qin)话(re)，争执不过的马修只要无奈的一个人提着行李继续向山庄走去。甩掉马修后艾米丽很快追上了迈克开始“叙旧”，山顶正在玩望远镜的阿什莉却早已看到了一切，正当阿什莉决定继续查看的时候，马修突然出现在了望远镜的近处，受到了惊吓的阿什莉并没有对马修抱怨，还善解人意地请马修在望远镜里看了一出好戏，于是马修就这么眼睁睁的在望远镜里看到了一切。不久后车站前的杰西卡等到了迈克，也同时等到了迈克扔来的雪球，嬉闹之间杰西卡展开了反击，不过可能因为刚才和艾米丽叙旧耗费了太多的精力，迈克在打雪仗的过程中惨败给了杰西卡。不过迎着杰西卡的雪球，迈克还是将她推倒在地，一番温存后两人依偎着走向山庄，而顾着亲热的二人却没有发现缆车竟自行发动了起来。

第二章 黎明前九小时

章节收集		
类型	序号	位置
指引图腾	2	克里斯多夫发现正门被冻住后，在大门楼梯下马修面前的树下。
神秘人	4	寻找进入山庄的入口时，在左边墙上调查空着的斧头架。
损失图腾	1	进入山庄的地下室后在地上找到。
神秘人	2	在地下室左边小隔间内调查货架上的报纸碎屑。
双胞胎姐妹	4	离开地下室的走廊左边墙上全家福照片。
双胞胎姐妹	3	山庄大厅的楼梯左边桌子上合影。
神秘人	3	一楼大厅左边的餐厅，收听桌子上的答录机留言。
凶险图腾	1	换到迈克后，发电机电源小屋左边的地上。
好运图腾	1	进入矿坑后，在差点被矿车撞到的地方直走到尽头。
神秘人	5	登上矿井内左侧楼梯后，调查右边小路木桶上的雪茄。
神秘人	6	神秘人提示5的同一地点，调查右边墙上的图案。
1952	1	矿井内掉下木梁后，调查场景右侧木棚内桌子上的地图。
损失图腾	2	离开矿井后在左边分岔路尽头的地上找到。
双胞胎姐妹	5	切换到萨曼莎后，从浴室出来向右走来到二楼汉娜的房间，在右手边桌子上调查名片。
神秘人	8	在汉娜床头的柜子上调查明信片。
双胞胎姐妹	6	之后进入汉娜房间里面的储物室调查地上的纸片。
双胞胎姐妹	2	跟随约书亚来到地下室后，在影院门前的桌子上找到。

选项要点
杰西卡与艾米丽争吵时，马修选择帮助艾米丽可以促进两人感情。
杰西卡和迈克合照时要注意按下快门的时机，拍出好的照片可以提升好感度。
杰西卡谈及艾米丽时要支持她。
杰西卡跌落矿坑后，要让迈克第一时间跳下。
萨曼莎在进入地下室后，调查热水炉边的球棒可以在以后的关卡中帮到自己。

萨曼莎和克里斯多夫来到山顶后，约书亚正等在山庄门前热情地迎接众人，正要带众人进入山庄的约书亚却发现大门门锁被冻住了，约书亚只能拉着克里斯多夫想办法寻找其他进入屋内的方式，一路上他和克里斯多夫这对挚友像是有说不完的话，俩人还聊到了克里斯多夫和阿什莉的感情问题，约书亚更是不断提醒好友应该在这良(huang)辰(jiao)美(ye)景(ling)之下抓紧对阿什莉展开攻势。说话间二人来到了山庄的背面，克里斯多夫笨拙地从地下室的窗子爬进山庄内，由于没有找到落脚点克里斯多夫狠狠的摔在了地上，起身后他揉了揉生疼的屁股，找到了地下室的开关。地下室刚刚被灯光填满时，天花板上的灯泡却突然闪了两下就炸了，无奈的克里斯多夫只有接过约书亚扔下的打火机照明。根据约书亚的提示，克里斯多夫要来到山庄的浴室寻找除臭剂配合打火机来为大门的门锁解冻。借助打火机微弱的亮光，克里斯多夫摸到了二楼的浴室，在打开橱柜时一只小狼崽突然从里面跳了出来，毫无防备的克里斯多夫差点被吓得尿了裤子。拿到除臭剂打开大门后，迈克等人都已经到来，八人终于第一次全员集合。不过甚至还没等约书亚点起炉火为房间带来温暖，微妙的四角关系就开始发挥作用，纠缠不清的四人一见面就发生了激烈的争吵，女生之间的辱骂恶毒至极，马修则差点和迈克动起手来。无奈的约书亚只能先让杰西卡和迈克去别的地方独处来缓和充满火药味的气氛。杰西卡拉着迈克离开后，两人一路上有说有笑的走向了约书亚告诉他们的访客木屋。本以为山庄可以获得短暂平静的时候，艾米丽却吵着说自己的东西丢在了山下，就硬拉着马修一同下山寻找，山庄内只剩下了关系还算不错的萨曼莎和约书亚四人。

路途劳顿的萨曼莎想洗个澡放松一下，走上了二楼浴室却发现没有热水，萨曼莎下楼寻求约书亚帮助，却正好赶上了约书亚正在怂恿克里斯多夫和阿什莉去找碟仙玩具，当然这也是约书亚为了撮合二人的小小手段。告诉阿什莉道具在哪里后，约书亚领着萨曼莎一起去地下室修复的热水炉，克里斯多夫则被阿什莉拉走。进入地下室后，萨曼莎始终觉得周围有些不对劲，修好热水炉后，萨曼莎决定去查看传来奇怪声音的角落，这时地下室黑暗的角落突然出现了一个穿着破旧长袍的怪人，吼叫着扑向了萨曼莎。萨曼莎与约书亚疯狂地逃到地下室的口门时，发现地下室的大门已经被锁上，身后的怪人步步逼近，正当两人以为末日已经到来之际，怪人却哈哈的笑了起来，掀开斗篷的帽子后，原来这只

TIPS 本文选择提示中只提到“重要线索”的提示除了会吓到你什么也没有。

是克里斯多夫装扮以后的恶作剧。回到大厅后四人的气氛还算轻松，不过萨曼莎拒绝了朋友们玩碟仙的邀请，选择了继续上楼洗澡。

另一边离开山庄的迈克一路上不断的讨着杰西卡的欢心，却没有留意二人身后始终有人跟着，上山时大意的杰西卡失足跌下废弃的矿坑，为了帮助女友，迈克毫不犹豫的跳下矿井内。好在这段矿井规模较小，俩人发现了当年旷工留下的地图后很快就成功离开。出来后二人通过望远镜确定小屋的位置，迈克却在不经意间发现了什么东西一闪而过，不过因为并不确定是什么东西，两人还是决定继续前往木屋。没走多远俩人被小路前方翻到的树木所阻挡。活泼的杰西卡三两下翻过了障碍，正当迈克准备随后跟上时，却听到了树后的发出的杰西卡惨叫。

第三章 黎明前八小时

章节收集

类型	序号	位置
凶险图腾	2	控制迈克开始寻找杰西卡，车头处向左走的上坡小路尽头获得。
指引图腾	3	被杰西卡吓到后，镜头出现红色视野后在木桥前的树下捡到。
1952	2	提示用木块丢向草丛后，在后面遇到的第一个小木屋内找到。
神秘人	7	阅读在山顶小木屋窗户右边桌子上找到书籍获得。
双胞胎姐妹	7	小屋往里走墙边的桌子调查照片获得。
双胞胎姐妹	9	换到阿什莉后，先别急着下楼，调查走廊尽头的桌子上眼镜盒。
神秘人	10	下楼后在书房入口处的地上调查光源。
双胞胎姐妹	8	进入书房的密室后，在左边的桌子上找到。
神秘人	9	将双胞胎姐妹8那张照片翻过来。
神秘人	11	从密室出来后，进入书房大厅右侧自动打开的门，翻看左边的桌子上信件背面。

选项要点

迈克看到被积雪覆盖的车头，上前调查汽车获得重要线索。
找到矿工的面具后，不要出去吓唬杰西卡，避免她让她跌入水中。
进入小屋后除了调查收集要素，要尽快满足杰西卡的要求。这一段玩家在小屋内调查物品到达一定次数后，剧情就会自动继续。
玩家在小屋内升起炉火的速度，决定杰西卡的造型。
小屋内的收集品可以在手机出现后进行调查，杰西卡被抓走后就会强制离开小屋而错过。

屋中的约书亚三人拿到碟仙道具后，开始了通灵的游戏，游戏进行不久就有碟仙对三人做出回应。令人不可思议的是，碟仙竟然表明自己是汉娜的灵魂，汉娜的灵魂告诉他们自己当年的死亡是一场谋杀，为此众人也必须背负相应的责任，书房有证据可以证明这一切。提示过后可能是因为亡灵的愤怒，桌子产生了剧烈的震动，碟仙道具掉落在地上。而此时的约书亚已经无法再控制自己的情绪，咆哮着离开了二人。得到汉娜亡灵指引后，克里斯多夫和阿什莉决定去探寻老屋书房内的秘密。经过碟仙的游戏后，山庄的氛围变得更加诡异。来到书房，阿什莉俩人发现了密室内的线索，赶回大厅正要找约书亚商量，却听到了约书亚的呼救声，救人心切的阿什莉匆匆向着声音的来源跑去。来不及追上去的克里斯多夫马上就听到了刚才进入房间的阿什莉也发出一声尖叫，而房间的大门也不知为何竟被锁上，克里斯多夫奋力将门撞开后，看到房间内的阿什莉已经昏倒在地上，还未反应过来发生何事的克里斯多夫眼前一黑，已经被人打昏在地，在失去意识前的最后一瞬间，克里斯多夫只隐约间看到那个怪人带着一张狰狞的面具。

听到杰西卡尖叫的迈克慌乱地翻过障碍，可是却哪里还见得到杰西卡的踪影。迈克一边呼叫着爱人的名字，一边寻着足迹找去，在黑木山幽暗的小路上迈克彻底慌了神，可没想到刚一转弯一个人影猛然间大叫着扑到了迈克眼前，被吓得大叫的迈克却随后听到了一阵嬉笑，原来又是杰西卡开的一个玩笑，不过深夜里在大山中这样的喊叫真的不是一种明智的行为，就是因为俩人的动静太大，他们似乎已经被什么东西给盯上了。迈克敏锐得发现了身后的异样，捡起了地上的木块丢向了一片草丛，掷出的木块精准的击中了躲藏着的目标，草丛后的生物受到惊吓跳了出来险些将他们撞伤，不过摔倒在地的迈克已经看清楚只是一只雄鹿，也多少安心了些。不过幽暗的森林已经让俩人觉得有些不安，此时早没了起初的兴致，于是快步向小屋走去。可没走出多远，刚才跳出的雄鹿竟然瘫倒在前面的地上，迈克刚要蹲下查看，雄鹿却突然不知被什么东西拖进了黑暗之中，这突如其来的变故吓得俩人疯狂的向山顶跑去。由于逃跑时过于慌乱，进入木屋内的迈克和杰西卡都没有看清楚到底遇到了什么。也许只是一般的猛兽吧，他们如是安慰自己，如果只是野兽的话，也就不需要担心了，平复下情绪的二人，在屋内升起了炉火，很快又进入了无物无我的境界亲热起来。但俩人还没开始多久，杰西卡原本慌乱奔跑时丢失的手机不知被谁扔进了房内，杰西卡以为是其他同伴跟到山上和他们开玩笑，于是愤怒的跑到了屋外大喊大叫，第二次进行着这种不明智的行为，杰西卡终于付出了代价，一只干枯畸形的大手打破了门上的窗口，撕扯着杰西卡的头发将她从满是碎玻璃的窗口拖了出去。

第四章 黎明前七小时

章节收集

类型	序号	位置
指引图腾	4	迈克追寻杰西卡下到矿坑后，在楼梯左边的地上找到。
神秘人	15	克里斯多夫在山庄外的分岔路向左，在小路深处右边地上。
死亡图腾	4	捡到神秘人提示15的左边可以找到。
损失图腾	3	克里斯多夫来到木屋后，在小屋右边深处找到。

选项要点

迈克从木屋追出去后，这一段QTE成功与否会直接影响杰西卡的生死。
小屋的电锯机关非常的神奇，遵循自己的内心选择即可。

尖叫的杰西卡被拉出去时，窗户的玻璃将她的皮肤一寸寸割开。迈克拿上了木屋中的猎枪追了出去，这绝不像是野兽可以做到的。虽然一度已经看到做着垂死挣扎的杰西卡，可是迈克始终慢了一步。当迈克跟随踪迹来到矿坑内时，只看到杰西卡满身血污的倒在地上。赶忙上前查看的迈克惊喜得发现杰西卡还有呼吸，气若游丝的她口中发出着微弱的呼救声。欣喜的迈克正要扶起杰西卡，意外发生了，杰西卡躺着的地板发生了陷落，迈克只能看着杰西卡被矿坑的深的黑暗吞噬，而这一次杰西卡连惊叫声也没能再发出来。这时无助的

TIPS 找到可以调查的物品后，有时需要使用右摇杆翻看才能获得提示。

迈克抬起了头，却意外地看到矿坑的天井处有个人影，悲痛交加的迈克忘掉了恐惧，带着猎枪向那个可能是凶手的人影追去。当他爬上矿井后，竟然发现了在人迹罕至的黑木山中，还有一座规模庞大的建筑，而亮着灯光的建筑物也证明了里面一定还有其他人存在。

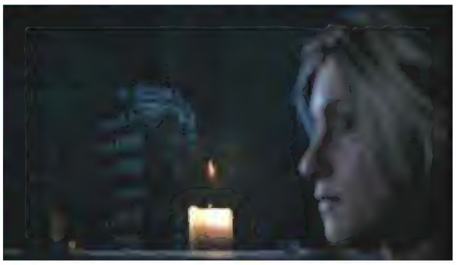
在迈克继续向建筑物进发的时候，山庄内的克里斯多夫已经恢复了意识，清醒后克里斯多夫看到了地板上洒落着血迹，担心阿什莉安危的他顺着血迹来到了山庄外的一座木屋前，进去后发现阿什莉和约书亚都被绑在里面。进入木屋的克里斯多夫正要想办法救出二人时，木屋内传来了一个沙哑的声音，他告诉克里斯多夫必须陪他进行一场游戏，自己两位好友谁生谁死将由克里斯多夫亲自决定。说话间约书亚二人面前巨大的锯盘已经转动起来，面对两位挚友的生死克里斯多夫早已没了主意，但是因为时间的紧迫他必须做出选择，而神秘的声音也没有告诉他扳动开关的方向到底会让锯盘向谁移动，于是克里斯多夫只能胡乱拨了一把，锯盘则应声移动到了约书亚身前。于是在阿什莉的惨叫声中，克里斯多夫看着自己好友的身体被锯成了两半，鲜血和内脏流了一地，身上溅满鲜血的阿什莉早已被吓得说不出话来。克里斯多夫实在不愿意看到约书亚凄惨的模样，拉着阿什莉逃也似的跑出了小屋。出来后二人正好遇到了刚才外出的马修和艾米丽，告知他们约书亚的死讯后，艾米丽觉得必须要向外界寻求救援，就拉着马修去缆车站准备下山，而克里斯多夫则和阿什莉一同回山庄寻找落单的萨曼莎。

第五章 黎明前六小时

章节收集		
类型	序号	位置
好运图腾	2	迈克来到疗养院庭院后，在喷泉左边的大门下找到。
损失图腾	4	疗养院地下室铁栅栏房间内的角落。
1952	3	从地下室爬上疗养院后，回到地洞处调查对面桌子上的备忘录。
1952	6	进入疗养院大厅右侧写着ADMIN的房间，打开左手边隔间内的保险柜找到。
1952	4	在同一间屋子的大厅向左，来到书架边上的小柜子上找到。
1952	8	从房间出来后，在岔路口直走进入房间在桌子上调查报纸获得。
1952	5	回到之前分岔路的另外一边，进入右手边的房间桌子上找到文件。
1952	9	来到下层进入获取刀子的房间后，向房间内镜头近处走，拉开帘子获得。
1952	10	走到有狼的影子闪过的大厅，进入右手边的房间翻看桌子上的纸条获得。
1952	12	触发剧情后进入停尸间在右边的货架上找到。
1952	11	在停尸间内打开右边存放尸体的柜子获得。
1952	13	依次向左打开停尸柜获得13
神秘人	13	在遇到野狼的大厅，进入获得枪支处左边的小隔间，调查墙壁上的剪辑板。
神秘人	12	回到大厅在房间中央沙发边的油桶上调查雪茄盒。
1952	7	用手枪打开锁着的大门后，在通往地下室房间的巨大窗子右边地上找到。
死亡图腾	3	巨大窗子的左边地上找到。
死亡图腾	2	换人到马修后，在缆车站对面场景边缘的木篱笆下找到。
神秘人	16	马修因为剧情要求调查小屋门上的斧头后必获得。
指引图腾	5	使用马修通过梯子到达另外一侧后，登上楼梯在场景左侧找到。
双胞胎姐妹	10	通过栈道后在分岔路口进入左侧的小木屋，在地板下找到。
好运图腾	3	回到岔路口在右边道路的一棵树下会找到。
双胞胎姐妹	1	切换到浴室中的萨曼莎，被钟表吓了一跳后，出门走到场景左边在柜子上面找到。
神秘人	14	下到山庄一楼大厅后，来到山庄的大门前在小柜子上找到。

选项要点
进入疗养院要选择打开左边的铁板进入地下室。
本关来回摆动的手臂是一个重要的机关，一周目一定要进行调查。
是否保存砍刀不会影响角色生死，但是砍了有奖杯。
在疗养院内不要攻击野狼，它就会在后面的游戏中成为伙伴，喂不喂食不会在后面有所影响。
要选择使用斧头进入缆车站，也要记得不要和艾米丽争论，因为学霸艾米丽永远是对的。

是否对艾米丽伸出援手不会有影响，不过不管怎么做她都不会说好听话。
在影院内选择用花瓶砸向疯子可以解锁奖杯。
逃跑的过程中，之前调查的球棒可以起到关键作用。
成功逃脱才不会影响后面的剧情，被抓住的话就无法达成全收集。



迈克跟随神秘人一路来到黑木山的疗养院门前，进入后发现原来确实有人在以此为据点。深入疗养院的过程中，迈克看到一间房间内有一只来回摆动的手臂就走过去调查，却没想到这竟是一个机关，毫无防备的迈克被下面的捕熊陷阱夹到了手指，万般无奈下为了活命的迈克只好忍痛用刀子将手指割下。来到停尸房后，迈克被紧闭的大门所阻挡，仔细翻查了房间内的停尸柜，迈克找到了之前工作人员的尸体，并在尸体的口袋内发现了门卡。迈克打开大门后，神秘人饲养的野狼突然从黑暗中扑了出来，慌乱的迈克跑上二楼胡乱躲进了一个房间。这时身处二楼的迈克从房间的窗子看到神秘人已经消失不见，于是重新来到一楼并使用门卡进入了房间。这时刚才的野狼又突然从门后蹿出，可是意外的是它并没有伤害迈克，反而很乐于与人亲近，于是一人一狼反倒好像建立起了友谊。之后迈克在这里为自己找到了衣服和枪支，拿到了手枪的迈克继续开始了对神秘人的追踪。

马修和艾米丽刚刚来到缆车站前，就突然听到身后的铁门有所异动，上前调查发现铁门竟然自己锁了起来。而站内的缆车也早已经被人破坏，查看了房间内黑木山的地图后，两人决定要登上山顶的瞭望塔通过电台向外界求救。二人走向山顶时，无意间来到了当年汉娜和贝丝发生意外的地点，正当他们回忆起当年恶作剧并后悔叹息时，回身一看却已被一群雄鹿包围。

此时山庄内落单的萨曼莎完全不知道外面所发生的一切，还舒服的泡在热水里面，听着音乐的她甚至没有感觉到自己正在被人窥视，即使那个人已经大摇大摆的从她身旁离开了屋子。不过神秘人关门时带起的一阵微风熄灭了蜡烛，还是让萨曼莎有了一丝警觉。慌忙从浴池中出来后，她发现自己的衣服已经不见了，匆匆披上浴巾后萨曼莎走出了浴室，这时的山庄变得更加诡异，走廊里出现了许多标记着箭头的气球。根据箭头的方向萨曼莎来到了山庄的私人影院，在观看了神秘人播放的约书亚惨死的视频后，萨曼莎还没来得及平复情绪，身后出现的神秘人已经开始对她展开了追杀，仓皇的萨曼莎跌跌撞撞的跑进了山庄地下的老旧建筑，机警的萨曼莎利用黑暗的环境侥幸躲过追杀得以暂保平安。

第六章 黎明前五小时

章节收集		
类型	序号	位置
指引图腾	6	艾米丽到达山顶的瞭望塔后在楼梯前找到。
双胞胎姐妹	11	登上瞭望塔后在铁柜子里面找到。
双胞胎姐妹	12	打开瞭望塔的电源后打开传真机获得。
神秘人	19	阿什莉受到鬼魂的惊吓后，进入门内的新场景，在右手边的桌子上找都书籍阅读获得。
神秘人	17	在找到神秘人19后不要离开，走向桌子右边镜头切换，调查箱子获得。
神秘人	18	出现二人决定救萨曼莎的对话后，调查此房间右边地上的包裹。
神秘人	20	下到楼梯下层后，调查镜头前地上漏电的电池获得。
神秘人	23	进入铁门自动落下的厨房后，在左手边的水槽上找到。
神秘人	21	在厨房右边调查吊着的猪获得。
神秘人	22	在正对进门处的墙壁上调查照片获得。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

活至黎明

TIPS 游戏中需要瞄准的时候，只有瞄准到目标后按下R2才有效果。

选项要点
马修如果攻击鹿群的话，这里就会掉下山崖死亡。
马修死亡后，剩余部分由艾米丽独自进行。
在瞭望塔找到信号枪后，选择给马修可以让他在后面逃过一劫。
瞭望塔倒塌的QTE不会影响游戏发展，马修选择不救艾米丽可以避过后面游戏出现的危机。
调查神秘人19后，拿起下面的剪刀可以帮助阿什莉防身。
调查厨房木门内的录像机有重要线索。
反抗疯子不会起到正面效果。
选择向阿什莉开枪会导致后面克里斯多夫的死亡，不过会解锁奖杯，希望全员存活的话，就不要向女士开枪。

虽然惊慌，但是面对数量如此庞大的鹿群，理智的马修没有选择做什么过激得举动，拉着艾米丽慢慢从鹿群的包围中离开，好在最终鹿群也并没有对二人发动攻击。逃了出来后，俩人顺利的来到山顶的瞭望塔，在使用无线电与山区救援队取得联系后，对方告知二人，进山的救援队要到暴风雪停止之后再能出发，而这段时间就意味着山上的几人需要——活至黎明。与外界取得联系后，二人又在瞭望塔上找到了一些防身的武器。这时瞭望塔外面的感应灯突然亮了起来，与此同时瞭望塔的大门传来了“砰！砰！砰！”的敲击声，马修和艾米丽正被吓得不知如何是好时，门口的声响却停止了。惊魂未定的两人还没来得及去门口调查，更大的危机已经到来了，黑暗中不知是谁砍断了固定瞭望塔的钢缆，整个瞭望塔在呼啸的暴风雪中应声倒塌。此时从瞭望塔房间被甩出的艾米丽死死地抓着栏杆，哀求马修救援的艾米丽已经坚持不了多久。但是在倾覆的瞭望塔上马修也无法伸出援手，当他跳到山崖边安全的平台，正要回头将艾米丽救下时，瞭望塔却已经整个坠入了山崖下面。

山庄里面克里斯多夫和阿什莉已经找不到萨曼莎的影踪，不过发现了气球后，两人依照气球的提示也来到了山庄地下。一路上山庄内怪异的事件发生得更加频繁，忽然熄灭的蜡烛，房门诡异地自动开启或关闭，而且阿什莉还看到了一只与汉娜身形极为相似的幽灵。跟着幽灵的踪迹，阿什莉找到了一个逼真还原当年恶作剧的娃娃屋，还在地下室内发现了当年的录像视频。经过一路的探查后，两人终于在地下室的深处听到了萨曼莎的呼救声，匆匆来到发出声音的房间后，迎接二人的却有时神秘人的袭击。当二人醒来后，发现被绑在了一张桌子前，此时疯子恶毒的声音再度响起，这一次克里斯多夫将再度参与一场疯狂的游戏，他需要依照疯子的要求使用桌子上的手枪，选择二人中究竟谁可以生存。在这样的绝境面前，克里斯多夫和阿什莉终于敞开心扉，互相表达了对彼此的爱意。当阿什莉哽咽着说：“我真后悔自己浪费了和你在一起时每分每秒的时光。”而则克里斯多夫告诉她：“其实我最大的愿望，就是能够和你在一起度过每分每秒的时光。”

第七章 黎明前四小时

章节收集		
类型	序号	位置
神秘人	26	萨曼莎从通风管道里出来走向镜头近处，翻看墙上的设计图。
神秘人	30	打开房间右手边桌子的抽屉获得。
神秘人	27	获得神秘人30后向房间左边走，在架子上面获得。
神秘人	28	来到后面的房间后，左侧角落堆着杂物的桌子后面。
神秘人	29	在看到疯子的大门左侧通道桌子上面的答录机。
神秘人	25	调查旧旅馆房间内萨曼莎的假人获得。
神秘人	24	调查萨曼莎假人墙边的摄像机。
1952	15	艾米丽进入矿坑后，爬上矿车轨道左边的上坡，打开铁箱获得。
1952	14	进入木门后调查场景左边打卡钟获得。
死亡图腾	5	场景右边梯子处径直走向矿坑深处找到。
1952	16	跌入矿坑深处，破开木门后在场景右边的小路找到油桶上的箱子。
凶险图腾	3	打开矿坑的电源后，向右走下楼梯，在阶梯下面找到。
双胞胎姐妹	13	从矿坑来到开阔的场景处，在木栅栏下面找到眼镜获得。
双胞胎姐妹	17	找到双胞胎姐妹13的场景镜头近处的油桶上。
双胞胎姐妹	15	向原本的矿坑内走，在右手边发现调查点，清理障碍物后发现。
双胞胎姐妹	16	进入矿坑直走内在右边的一个空间内调查地上的十字架获得。
双胞胎姐妹	14	在需要移开的铁门处直走到矿坑的尽头找到油桶获得。
双胞胎姐妹	18	进入移开的铁门后，向右走在场景镜头的近处获得。

选项要点
逃脱神秘人的QTE完成与否不对游戏产生影响。
艾米丽最后必须选择藏起来才可以达成全收集。

贸然冲入房间的克里斯多夫和阿什莉二人被疯子抓住，萨曼莎却成功逃脱了疯子的追捕。这时已经藏身暗处的萨曼莎也开始对山庄展开调查，幸运的是她不仅发现了疯子的藏身处，竟然还在地下的旧旅馆和迈克汇合在了一起，萨曼莎穿上了在地下室找回的衣服后，正巧听到了阿什莉和克里斯多夫的呼喊声，两人赶过去时克里斯多夫正在艰难的选择要如何进行这场残酷的游戏，而此时那个疯子也正站在一旁饶有兴致地观看着。好在这一次克里斯多夫并没有做出令自己后悔的选择，他拿着手中的枪向疯子射击，但是却只换回了疯子的哂笑：“克里斯难道你没有听说过空包弹吗？”一边讥笑着克里斯多夫疯子也摘下了面具，而在这个令在场所有的人都几乎疯掉的人的面具下面，竟然是原本应该已经死去的约书亚。“你们觉得好笑吗？关于这一切可都是我精心设计的呀，山庄内的怪异事件，还有被电锯锯开的仿真身体，都是我精心设计的玩笑。你们不应该觉得有趣吗，你们甚至应该感谢我，等将来我把这些视频上传到网络以后，你们将占据各大视频网站的首位，到时候全中国的电脑可能都算不过来你们的视频会被点击多少次啊。这一切是多么的令人激动，玩笑就是要有这样的效果才对啊！可是我的妹妹呢！她们无法因为一个恶作剧而开怀大笑，因为她们已经死了，而这些都是你们造成的！”面对突如其来的转折，所有人都震惊了，原来这一切诡异的事件都是由约书亚一手安排的，他的精神早已因为两个妹妹的离世而崩溃，可是如果山庄的一切都只是约书亚设计的局，那么杰西卡和艾米丽呢，她们的意外难道也会是约书亚干的？愤怒的迈克没有抑制住自己的冲动，重重的一拳将约书亚打昏在地，可是在山顶的小屋，杰西卡到底遇到了什么呢？抓走她的绝对不像是人类。虽然之后迈克弄醒了约书亚试图从他口中去求证，可是约书亚并不承认自己做过那件事情。问不出结果的众人又不放心将约书亚留在山庄内，为了安全起见迈克和克里斯多夫将约书亚绑到了之前进行电锯游戏的木屋内。

此时在山顶那边，瞭望塔已经完全倒塌并掉入了山谷内。可艾米丽竟然幸运的没有丧生，一根垂下的绳子缠住了她一只脚，帮助她逃过了劫难。由于跌进了山崖，艾米丽只能进入山谷内的矿坑另寻出路，在矿坑内艾米丽发现了很

多线索证明这里曾经有人活动,在1952年黑木山还曾发生过一次矿难,矿下的工人被困很久后却奇迹的得以生还。艾米丽又意外的发现了有关汉娜的信息,甚至还找到了贝丝的头颅,原来失踪的二人当年就掉落进了这矿坑内,而且其中至少有一人并没有当场身亡。虽然震惊,艾米丽却顾不得详细调查,眼下继续寻找出路离开矿坑才是她应该关心的事情。在本就阴森的矿坑内,艾米丽又遇到了一个背着喷火器的怪人,经历了一整晚的恐怖遭遇后,艾米丽已经不会坐以待毙,她飞快地向矿坑的深处跑去躲过了追着她不放的怪人。

第八章 黎明前三小时

章节收集

类型	序号	位置
1952	17	艾米丽被神秘人推下矿坑后,在右边的桌子上找到。
好运图腾	4	跳到矿坑下层后,在场景右边的木棚下找到。
1952	18	阿什莉在安全屋阅读神秘人的笔记时向前翻页获得。
1952	19	阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。
1952	20	阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。
1952	21	阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。
1952	22	阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。

选项要点

艾米丽被追赶的QTE会影响她的生死,后面被咬伤无法改变。
克里斯多夫被怪物追杀的QTE会影响他的生死。
来到山庄大门时,如果第六章选择向阿什莉开枪,克里斯多夫死亡,同时获得奖杯。
麦可是否开枪决定艾米丽的生死,开枪的话获得奖杯

虽然艾米丽已经尽力躲藏,最终还是被怪人发现,不过这个看上去非常怪异的人,却没有伤害艾米丽,反而在听到了一声绝不是人类发出的刺耳尖叫后,背着喷火器急急忙忙跑向了那里,临走时还给了艾米丽几颗冷焰火防身并让她从安全的矿道先行离开。艾米丽继续寻找离开的出路,却像是是流年不利般,身后又出现了一只怪物追了过来,这一次她绝不会看错,没有任何人类会长成那个样子,追在她身后的就是一只怪物。虽然逃跑的过程中险象环生,艾米丽还是甩开了怪物并成功离开了矿坑。不过却很不幸的被怪物咬伤了肩膀,忍着疼痛的艾米丽总算回到了山庄与众人汇合。几人简短的说明了各自的遭遇后,终于对今晚的事情有了大概的了解,而刚才救过艾米丽一命的怪人也适时出现,虽然不明所以的迈克警惕地拿枪指着这个怪人,但是在老司机的敏捷操作下,迈克眨眼间已经被缴械,在表明自己并无敌意后,怪人将山中怪物的事情告诉了众人。原来自古黑木山中就存在一个诅咒,只要山中出现同类相食的事件,那个人就会被恶灵附身进而变成渴望鲜血和杀戮的怪物,这种怪物的名字就叫做温迪戈。知道真相后,为了保证所有人的安全,大家决定躲进山庄的地下室,这时还对约书亚抱有情义的克里斯多夫担心起自己的挚友,即使受到了伤害,他还是不能放任约书亚成为怪物的盘中餐,于是请怪人大叔和他一起去木屋救人。一路上向大叔请教了关于温迪戈的事情后,来到木屋前怪物已经早一人一步将约书亚抓走。这时四周又传了温迪戈的令人脊背发凉的叫声,虽然已经尽力隐蔽,两人还是被怪物发现,不知从何处跳出的温迪戈割断了大叔的头颅。克里斯多夫只能选择向大叔身后的喷火器开枪,暂时逼退了温迪戈逃回山庄。回到山庄的地下室,几人经过讨论决定不能将全部希望寄予救援队,在详细研究了山庄的地图后,迈克决定回到疗养寻找离开山庄的方法,并寻找约书亚向他索要缆车站的钥匙。而在众人刚刚决定对策后,阿什莉发现了艾米丽肩膀的伤口,在大家的质问下艾米丽向众人坦诚自己是被温迪戈咬伤的。因为不了解被温迪戈伤害后是否会感染,大家对艾米丽产生了不信任,迈克甚至拔出了手枪威胁艾米丽独自离开,不过在萨曼莎等人的劝说下,大家还是决定让艾米丽留在了地下室。而多了艾米丽这个不确定因素后,迈克则只能加快自己的行动,帮助大家尽早离开黑木山,于是再次确认了地图后他又重新回到了疗养院。

在迈克离开后,阿什莉阅读了大叔的笔记后知道了艾米丽并不会被感染,于是大家一同离开了安全屋希望能尽快追上迈克告诉他不需要再去冒险,大家可以继续留在安全屋等待。

第九章 黎明前两小时

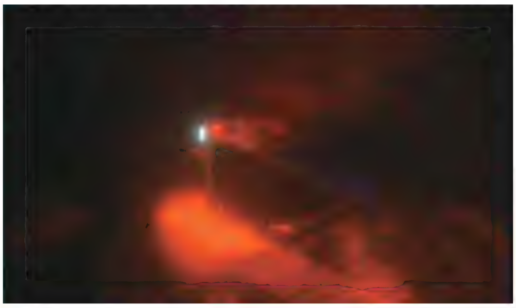
章节收集

类型	序号	位置
凶险图腾	4	迈克打开疗养院锁着的铁门后,此门右边角落的铁门进入后房间在左边地上。
1952	23	在找到图腾的屋子外面庭院中,调查十字架获得。
1952	24	来到疗养院下层后,轮椅前的岔路口进入左边的屋子在桌子上获得。
1952	25	来到写着"B-WING"牌子的通道处,此时向着镜头近处深入通道,进入右边第一个房间内播放电影机胶片获得。
1952	27	继续向走廊深处进入场景左边的房间内,调查右边桌子抽屉内的文件夹。
1952	26	撞开木门后,发现密室中的尸体,调查尸体手中的信件获得。
凶险图腾	5	控制阿什莉来到安全屋外的通道时,左边空间内可以找到。
损失图腾	5	听到呼叫声后选择前去查看,走过狭窄的通道后,在岔路口左边找到。
死亡图腾	6	控制萨曼莎爬上岩壁后向右一直走,在通道的尽头找到。

选项要点

出现温迪戈以后的几个QTE会导致迈克在本章节的内容结束,但不会死亡。
用猎枪将门上的锁打烂后进入房间内,需要选择阻挡或者逃离,选择阻挡可以解锁奖杯。
找到损失图腾5的时候,如果阿什莉打开了地道的盖子必死。
如果此时克里斯多夫存活,阿什莉打开地道的盖子后他也会死亡。

迈克独自来到疗养院大厅后,发现无人驻守的疗养院好像也已经遭到了温迪戈的攻击。迈克拿到了大叔的枪械后走向疗养院的精神病院区域的通道。打开了大门上的铁锁后,迈克遇到了之前的野狼,已经相处和睦的一人一狼在此组成了小队共同出发。不料在迈克即将离开疗养院时,却被温迪戈发现,由于已经对怪物有所了解,手里有枪的迈克也不是全无还手之力,一路且战且退迈克也利用疗养院内的油桶解决了不少温迪戈,最终引爆了大量油桶后,炸掉了整个疗养院的迈克成功逃脱。另一面萨曼莎几人离开安全屋后,因为迈克特意锁上了通往疗养院的大门,只能选择从下水道通过。期间负责断后的阿什莉一度与众人分开,在独自行走的过程中,阿什莉隐约听到了杰西卡的求救声,不过阿什莉还是选择了追上众人再做商量,而这个选择也让她幸运的躲过了死神的到来。一行人来到矿坑内一处通向外界的岩壁前,擅长运动的萨曼莎决定与众人分头行动爬上了岩壁,其他人则原路回到山庄等待。爬上岩壁后,萨曼莎果然来到了山庄外面,还顺便救下了再次被温迪戈追上的迈克。在大家都不断的遇到温迪戈的袭击时,首先被抓走并跌入矿井的杰西卡,竟然没有丧命,此时的她已经悠悠转醒,虽然受伤极重,求生的本能还是促使杰西卡走向了黑暗的矿坑深处。



第十章 黎明前一小时

章节收集		
类型	序号	位置
好运图腾	5	萨曼莎来到水潭边后，在右手边的地上找到。
双胞胎姐妹	19	水潭边向左走在地上捡到手表获得。
双胞胎姐妹	20	下水后在左边的平台上找到笔记获得。
好运图腾	6	换到约书亚后，在矿坑左边的空间找到。
损失图腾	6	马修和杰西卡走出狭窄的矿坑后，在左手边的矿车轨道上可以找到。
危险图腾	6	萨曼莎爬出矿坑后连续两个分岔路选择向右，来到大路前在左边的树下找到。

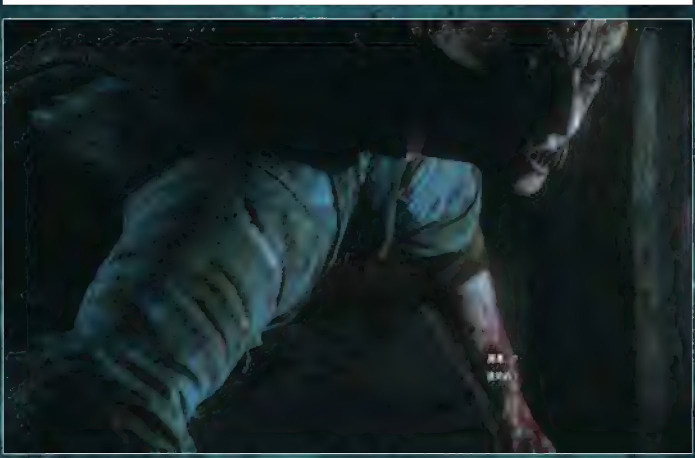
选项要点
是否调查双胞胎姐妹20的内容会影响约书亚的生死。
被温迪戈追上后马修选择先走杰西卡死亡。
马修逃生的QTE失败会死亡。
萨曼莎逃生的QTE不影响游戏发展。
煤气管道被打破后，萨曼莎需要等待所有人离开才会达成全员生还（先走则解锁奖杯）。
吸引温迪戈的QTE失败萨曼莎死亡。
萨曼莎死亡后，迈克必然死亡，达成全角色无人生还。

被温迪戈扔进了山洞后约书亚的精神已经彻底崩溃。他开始为自己行为而懊悔，他的大脑不断的产生一些令自己恐惧的幻觉，这时的约书亚就如同一个疯子一样在山洞内大喊大叫。汇合在一起的萨曼莎和迈克在通过了一段积水的矿坑后，竟然误打误撞找到了温迪戈的巢穴同时也找到了发狂的约书亚，在迈克唤醒了陷入幻觉的约书亚后，向他索要到了缆车站的钥匙，三人再次开始行动，萨曼莎直接爬出矿洞去外界寻找救援，迈克则领着约书亚从原路离开。不过他们完全没有发觉到，在迈克通过矿坑时早已被一只温迪戈盯上了。二人再次进入来时的水潭时，温迪戈突然出现并再次掳走了约书亚，迈克则躲在水中保住了性命。而在约书亚再次被温迪戈抓走时，他看到了温迪戈的手臂上竟然有自己妹妹汉娜的纹身，而如果他知道关于温迪戈的诅咒的话，他或许会猜得到这个怪物就是自己的妹妹。

矿坑内的结构好像并不复杂，醒过来的杰西卡没走多远就遇到了同样跌落矿坑的马修，两人相遇后也遭到了温迪戈的攻击，不过还是一同躲过并活了下来。萨曼莎在离开矿坑后也遭到了温迪戈的追杀，跑到了山庄门前却没有人为她开门，这时离开矿坑的迈克也到达了山庄前，两人打破了山庄的大门准备去地下室寻找其他人。刚来到山庄的地下室入口，二人就看见阿什莉他们慌乱的跑了出来，而后面正跟着几只饥饿的温迪戈。萨曼莎最后一个逃到了大厅后，看到温迪戈已经先一步来到了上层，于是几人只能选择站着不动来赌一赌运气。好在几只温迪戈因为抢夺他们这些“食物”发生了争斗，混乱中山庄的瓦斯管道被打破，迈克这时想到了可以引爆瓦斯来解决温迪戈，于是跑到墙边打碎了灯泡，萨曼莎则不断吸引温迪戈的注意力来帮助伙伴们逃生，最终当所有人都离开了山庄后，萨曼莎也在千钧一发之际逃出了山庄，并在出门的瞬间打开了电灯的开关将山庄内的瓦斯点燃，最后的温迪戈终于被解决。此刻逃出生天的大家，隐约听到空中响起了直升机的声音，当他们抬头时山尖上的第一缕晨光洒在了众人身上，阳光下的黑木山终于不再像是要将所有都吞噬的怪物，瘫坐在地上的几人也总算活到了黎明。

结局 活至黎明

活下来的众人，坐上了救援的飞机离开了黑木山，也逃离了如噩梦般的夜晚。身上的伤痛可以很快痊愈，但是心中的创伤也往往难以抹平，不然约书亚也不会失去了心智，将众人置身于这场灾难。这一次警方没有将山上的事件当做意外处理，对于怪人大叔的死亡和失踪的约书亚警方对几人展开了调查。经过不断的盘问，几人的供词虽然离奇的如同在讲故事一般，但是也并无可疑之处，同时在萨曼莎的一再要求下，警方决定重回黑木山进行调查。搜索展开后，两名警察很幸运的在矿井内发现了一个人影，警察下意识的拿手中的电筒照了过去，当手电的光柱撕开了矿井的黑暗后，他们看到了一张好像约书亚的脸，只不过这张脸的主人，此刻双眼凹陷进了眼眶，撕裂的嘴角露出了尖长的牙齿。“约书亚”吐出了嘴里的一些血肉，扑向了那令他十分不悦的光芒。黑木山上又多了两名不明失踪的警察，而萨曼莎等人在问话的最后都不断的重复着：“必须回到山里面，只有回到山里面你们才能知道发生了什么，只有回到山里面。”



奖杯说明

就难度和白金时间来说，本作绝对可以说是奖杯神作级别。玩家如果能在一周目耐着性子找到全部的搜集要素，只要再将游戏玩 1.5 遍就可以获得本作的白金。如果不希望被剧透的话，推荐一周目无视搜集和图腾，不然图腾的官方剧透能力绝对可以让敏感的玩家疯掉。之后即使进行二周目选择达成全角色死亡结局，也可以顺利完成全收集。达成两个极端的结局后，全部奖杯就都可以解锁。如果希望更快拿到白金的话，只要一周目达成全收集，再通过章节选择自第六章开始重玩游戏，也可以达成白金。

名称	属性	说明
惊悚交响曲	白金	取得游戏中所有的奖杯
致命咒怨	铜杯	克里斯多夫在死亡游戏中选择向阿什莉开枪
为艾米丽驱魔	铜杯	麦可在地下室将艾米丽射杀
崩溃的阿什莉	银杯	克里斯多夫选择向艾米丽开枪并出现其在山庄前死亡的剧情
引狼入室	铜杯	阿什莉打开了暗门造成文迪戈进入
同甘共苦	铜杯	迈克允许艾米丽留在地下室
即刻炼狱	银杯	萨曼莎在全员离开前打开开关将山庄点燃
姐妹的故事	金杯	找到关于所有双胞胎姐妹提示
命运的沉沦	金杯	找到关于所有1952的提示
真相大白	金杯	找到关于所有神秘人的提示
黑暗中的四个女孩	金杯	所有女性角色在黎明时生还
九死一生	金杯	所有八名角色在黎明时生还
落幕结局	金杯	黎明时无人生还
吓不死杰西卡	银杯	杰西卡在游戏中生还
高超的狼人	金杯	迈克带着狼一同从疗养院离开
惊声尖叫	银杯	迈克切断自己的手指逃出捕熊陷阱
跟疯子拼命	银杯	萨曼莎或者阿什莉用武器攻击了疯子
敏捷的男孩	金杯	所有男性角色在黎明时生还
黑夜里的图腾猎人	金杯	找到游戏中所有图腾

PS CLUB

集结PS3、PS4和PSV相关情报 PSN商城热点推荐

步入9月之后就将迎来新一轮的游戏热潮，想必各位读者们看到这期杂志时都还沉迷在斯内克的沙箱式潜入行动中，本期的PS CLUB既有PS+最新配信内容内容，也有PS平台各作游戏的最新情报，同时PSV在秋季也迎来了新的颜色和限定机。

最新系统	PS4：2.57版本	PSV：3.52版本	PS3：4.75版本

《星球大战 战斗前线》测试版将在10月配信

PS4

预定于11月17日发售的《星球大战 战斗前线》将在10月上旬配信β测试版，该测试版将会搭载能够实现40人同时在线的“机甲强袭模式”，在该模式下玩家可以操作雪地飞车、钛战机等兵器进行战斗。同时测试版还计划追加能够让玩家与好友一起协作的生存任务模式以及将在日后公开详细情报的“Drop Zone”模式。

《刺客信条 枭雄》日版配音阵容公开

PS4

“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 枭雄》近日公开了日版里两位主角的配音阵容，雅各·弗莱的声优为平川大辅，伊薇·弗莱的声优为岛村侑，日版的发售日要晚于美版与中文版，发售日为11月12日，初回生产限定特典为追加剧情“达尔文与狄更斯的阴谋”。

《薄樱鬼 真改 风之章》限定PSV和PSV TV公布

PSV

将于9月25日发售的《薄樱鬼 真改 风之章》近日公开了限定机的情报，从9月1日开始，玩家可以在SCEJA日本官网进行预约。

限定版主机包括PSV和PSV TV两种形式，主机的底色都为白色。而限定版的图案也分为三种，分别为印有原作五位新选组可攻略角色的“凛”、印有主要角色全员的Q版图案的“游”以及以风雅的樱花作为主题的“樱”。

各限定版除了有限定主机之外还有《薄樱鬼 真改 风之章》的PSV主题、《薄樱鬼 真改 风之章》的收纳包（分为PSV版与PSV TV版两种版本）以及6枚印有六位可攻略角色Q版图案的徽章。

PSV限定版的售价为21480日元(未含税)，PSV TV限定版的售价为11980日元（未含税）。

《求生档案 天空的彼端》与《神圣王国》双双延期

PS4 PSV

原本将分别在10月和11月发售的《神圣王国》与《求生档案 天空的彼端》在近日宣布了延期的消息，原定于2015年10月22日发售的《神圣王国》延期至11月19日，原定于2015年11月26日发售的《求生档案 天空的彼端》延期至12月17日。两作的延期理由是为了进一步提高游戏质量。

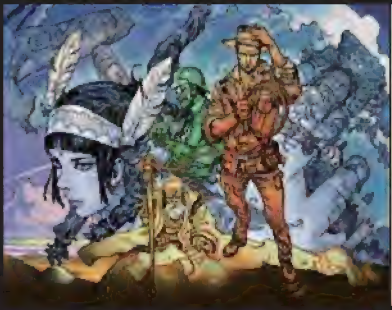
9 月日服与港服 PS+ 配信内容一览

PSN

近日日服与港服的 PS+ 都纷纷更新了 9 月的配信内容，内容分别如下：

日服	
免费游戏（2015年9月2日～2015年10月6日）	
归家	PS4
噗哟噗哟SUN决定盘	PS3/PSV/PSP
绝体绝命都市2	PS3
无限斯特拉托斯2 燃烧之心	PS3/PSV
半罪少女 诱惑	PSV
声与形	PS4/PS3/PSV
La Mulana–EX	PSV
其他（2015年9月2日－2015年11月3日）	
索菲的工作室PS+限定主题	PS4/PS3/PSV
PS+9月主题	PS4/PS3/PSV

港服	
免费游戏（2015年9月10日－2015年10月7日）	
归家（Grow Home）	PS4
LIMBO	PS4
声与形	PS4/PS3/PSV
DAMASCUS GEAR TOKYO SHISEN	PSV
La Mulana–EX	PSV
Xeodrifter	PS4
爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士（英文版）	PS3
爱夏的工作室Plus 黄昏大地的炼金术士（日文版）	PSV
Twisted Metal	PS3



《圣斗士星矢 斗士之魂》"黄金之战"模式介绍

PS4 PS3

将于 9 月 25 日发售的《圣斗士星矢 斗士之魂》近日公开了新模式"黄金之战"，在该模式下玩家可以操作身穿神圣衣的 12 位黄金圣斗士来进行战斗，在该模式下也是有剧情的，部分剧情和动画《圣斗士星矢 黄金魂》相同，同时也有着与动画剧情完全不同的展开。在该模式下玩家需要操作黄金圣斗士进行 12 场战斗，战斗全部胜利之后就能够在"VS 对战"等模式操作这些黄金圣斗士。

《SAO 虚空断章》将单独发售

PS4

PS4 版《SAO 导演剪辑版》里所包含的《SAO 虚空断章》在 8 月下旬宣布可以单独发售。《SAO 导演剪辑版》的售价为 8000 日元（未含税），而单独发售的 PS4 版《SAO 虚空断章》只需要 1800 日元。导演剪辑版里包括了《SAO 失落之歌》的光盘与《SAO 虚空断章》的下载码。

PSV 主机新配色公开

PSV

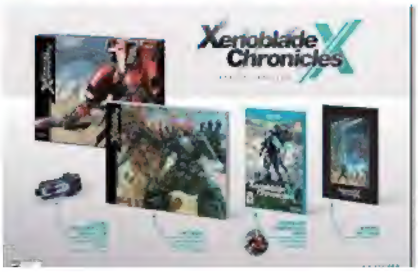
在不断推出了各种限定机之后，PSV 终于在今年秋季迎来了主机的新配色，新公开的配色包括"水蓝（Aqua Blue）"、"新橘（Neon Orange）"和"冰川白(Glacier White)"三种颜色，发售日都为 9 月 17 日，售价 18980 日元。令人欣喜的是，三台新颜色的主机采用的是正反面同一配色的形式，而并非此前的正反面不同色。目前 SCEJA 的香港官网尚未公布港版的正式名称、发售日与售价。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

TGS 2015将至，在去年TGS之前不久任天堂的直面会给我们带来了New 3DS系列改良型掌机，并且在TGS展上通过第三方厂商的新作提供了新机试玩。那么今年又会将重点放在哪里呢？按理说代替Club Nintendo的新会员服务计划就是在秋季上线，而9月的TGS对于秋季直面会正是比较符合预期的时间点，让我们拭目以待吧。

美版《异度之刃X》限定版公布



在西雅图举行的PAX Prime 2015上，任天堂公开了美版《异度之刃X》的限定版游戏套装。限定版内含游戏一套、概念原画卡一张、设定集一本和USB储存盘一只。其中设定集的尺寸比日版限定主机套装中的要大，页数在100页以上，而U盘内含10首原声配乐，U盘的外观则是按照游戏中的遗产保护装置Life的样式特别制作，甚至还有着会发光的部件，相当有收藏价值，也算是弥补了美版玩家的长期等待。限定版定价为89.99美元，即日起接受预定。

《口袋铁拳》正式登陆Wii U平台

《口袋铁拳》是开发《铁拳》系列的BNEI和Pokemon公司合作开发的格斗游戏，针对的用户群偏向于20几岁的大龄《口袋妖怪》玩家。游戏中玩家将直接操控精灵，使出经典招式进行一对一的格斗，而简单的操作又让任何人都能轻易上手。本作的街机版已经在日本正式运营。近日在“口袋妖怪世界锦标赛”的活动上，官方宣布《口袋铁拳》将登录Wii U平台，并预计于2016年春季发售。除了机版已经公布的参战阵容之外，Wii U版还特别追加了“面具皮卡丘”作为独占的可操作角色。跟原有的普通皮卡丘不同，面具皮卡丘是在《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》中加入的精灵，能够使用专属的格斗系技能。

魔性原声专辑《Splatune》亮相

Wii U平台的动作射击游戏《油彩军团》(Splatoon)中的背景音乐充满了让人难忘的魔性，它以电子摇滚为基础营造了独特的听感，甚至创作出虚拟偶像，使用游戏自创的乌贼语演唱片尾曲和节日歌曲，而各种音效更是细致入微。近日官方终于公布了游戏的原声专辑的消息。这张双CD的专辑收录了包含8月更新在内的37首配乐、10条短音乐和14条音效，其中还有E3版本的主题曲《Splattack!》和初次公开的“盐辛节”原曲，而偶像姐妹演唱的几首歌的歌词也将在册子里首次披露。值得一提的是，官方特地注明了收录曲目的时间点截至8月的大型更新，而这是否暗示年底还会进行一次大型更新，让我们拭目以待。

◀▲专辑名字依旧会玩，内含4张替换封面。

- 专辑名称：Splatoon ORIGINAL SOUNDTRACK -Splatune-
- 定价：3200日元(不含税)
- 发售日：2015年10月21日

近期amiibo新品介绍

amiibo产品线方面，近期官方公布了几款比较特别的新品，而已有的系列也继续在更新。首款第三方授权的amiibo铲子骑士也在PAX Prime期间公开。而由于部分类型的持续热卖，原定推出4弹共400种的《动物之森 欢乐家装设计师》的卡片amiibo在第1弹发售后即宣告产能不足，为了优先满足市场需求而推迟了第2弹的生产。《大乱斗》以及《油彩军团》则是会在秋季直到年末逐渐追加出货。

▶铲子骑士

●巨大毛线耀西

价格：4000日元（不含税）
发售日：2015年12月10日

巨大化的毛线耀西 amiibo 尺寸足有普通版的 4 倍以上，而原本内嵌在屁股位置的 NFC 芯片则是改到了其中一只脚的脚底内。功能上并没有差异，同样可以开启游戏的“单人双打”模式。

●豆丁机器人

价格：1200日元（不含税）
发售日：2015年10月8日

配合3DS的“《ちびロボ》系列”最新作推出的豆丁机器人amiibo，有着近似游戏内设定的真实尺寸大小。在关卡中使用时，游戏内的机器人会变身成为超级豆丁机器人，提升行动速度和体力的最大值，通过关卡时的分数将成为amiibo的升级经验值。而在扭蛋模式中使用时，刷一下amiibo就有可能获得稀有度更高的虚拟手办。

●大乱斗系列

价格：1200日元（不含税）
发售日：2015年10月29日

◀机器人

▶超梦作为DLC角色，其amiibo率先登场。

▶打鸭子

◀Mr.Game&Watch相比其他产品价格不变，但包含了4种替换形象。

eShop下载推荐

隐蔽任务
モノカゲクエスト

●游戏类型：角色扮演
●售价：1000日元（不含税）
●推荐度：★★★☆☆
●配信日：2015年8月26日

说到关于勇者冒险的角色扮演游戏，玩家们一般都会把高级装备、高级魔法等元素作为游戏目标，但官方对《隐蔽任务》这款游戏的类型定义是“显眼就会死的 RPG”。游戏中，玩家被勇者之会任命为勇者之后遇到了一个名为“单眼魔术师”的魔法师，并不幸地被施加了诅咒，之后一旦自己的行动受到瞩目，勇者就会死去。而为了解开这个恐怖的诅咒，勇者踏上了冒险的路途。于是本作的一切系统都跟这个荒诞的设定紧密相连。比如等级和装备越强，或者在城镇里面使用魔法，都容易让勇者和 NPC 之间的连线变色，也就是吸引了 NPC 的注意力。当蓄满了瞩目度的时候就会引发诅咒而吃下 9999 的即死伤害。游戏基本以层层推进地下迷宫的方式进行，怪物以明雷显示，战斗方式则是带有冷却时间的回合制。魔法、道具、技能和升级加点一个都不少。在迷宫中还会遇到其他勇者 NPC，为了避免诅咒发动，战斗前玩家能够选择“YQC（勇者手刀敲击）”指令将其打晕，但手刀失败时就会被他们围攻。虽然本作 2D 人物 +3D 地图的像素画面看起来极其简陋，但如此注重“低调”的诡异玩法却带来了别样的紧张感。想在传统 RPG 中找到新意的玩家不妨下载试试。

从超破坏计划逃脱
超破坏计画からの脱出

●游戏类型：益智解谜
●售价：各450日元（第一话100日元）
●推荐度：★★★☆☆
●配信日：2015年9月2日起

密室逃脱类型的小游戏相信大家都有玩过，现实中也有不少以密室逃脱为噱头的娱乐设施，而在日本的 SCRAP 就是运营这种“现实脱出游戏”的著名公司。如果将密室逃脱的真实感和 3DS 融合在一起，将会产生什么样的奇妙体验？《从超破坏计划逃脱》就是这么一款解谜类的游戏。本作以免费下载，分章节内购的形式贩卖。在 9 月 30 日之前还可以免费下载第一话，每一话都会以多个谜题构成，而所有的谜题都故意模拟成 3DS 的系统界面，让人有种身处 3DS 内的密室一样的错觉。游戏的独特之处，也正是在于结合了密室游戏多人合作的要素。比如游戏限制了 60 分钟的解谜时间，最多可以组成 6 人队伍同时参加，当有玩家完成某个谜题时，就可以给其他玩家提供解谜的提示。虽说游戏煞有其事地把“程序炸弹”作为故事设定，但真正玩下去就会发现根本不是那么一回事。许多谜题本身的语言障碍比较大，不在日语环境下很难联想到谜题的含义，不过玩法体验倒是相当新奇，值得下载免费部分一试。之后如果想要继续游玩在线活动，就要在每一话配信开始后进行预约，并提前 10 分钟进入游戏，组队完成在线密室解谜。当然了，如果只是离线游玩，也可以单人完成所有的谜题。

●序章谜题提示：

A.“请读中间”：将图片所示的内容（四国、豆腐、青蛙、扇子）中间的平假名提取出来，即こうえん。

B.2015 年为羊年（ひつじ），类推前后干支（午未申），按照数字顺序输入，即ひるま。

C.“逆时针阅读”：按照提示逆时针可读出问题“吃拉面时使用的花是什么？”答案是莲花（陶瓷勺子），即れんげ。

D. 按照箭头方向填字组词，即でんしゃ（电、车）。

E. 图标上有十字键和数字，按照顺序输入方向即可解锁。问题是“拿掉镜面文字”，因此余下的文字就是さかだち。

F. 所有小谜题解开，拼出了中间的提示：えるれんだ，即连打 L 键。出现了消灭病毒程序的小游戏《马里奥医生》……最后，其实以上步骤都不是必须的，只要知道了 F 的提示即可完成序章。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV-2000按键问题·3DS有卡免卡破解·MGSV限定PS4火爆·留意Xbox One返修手柄

原本还对TGS上SONY公布PSV新机型有些期待，结果直接来了个新颜色，算是打消了我的妄想。此前微软已经宣布了精英版的Xbox One主机，不知何时才会在亚洲地区发售。我已经迫不及待地想见识一下混合硬盘相比普通硬盘的强大优势了！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：降价后PSV销量有了不小的提高，不过官方降价也导致很多线下水货商不再供应行货主机，如果玩家需要购买行货主机的话，主要途径还是国内的各大电商。上次提到PSV-2000的小部分质量问题之后，很多玩家咨询PSV-2000在按键上是不是也有问题，比如按键有时会吱吱响，L、R键按下去偶尔没有反应等，这样的主机质量问题可不可以找官方进行保修。实际上按键出现吱吱响的问题，和PSV使用的弓形按键弹片有关，按键下的导电胶接触到弓形按键后，松开后反弹就会发出嗒的声音，这样再反弹给导电胶回到表面的按键上就变成了吱吱响，这种算不上质量问题。同样PSV-2000的L、R键偶尔失效的问题在于按键位置过偏，索尼为了防止暴露在外的L、R键被误按，下面的导电胶设计了两个触点，只有按在L、R的中间位置，两个触点同时被按下，L、R键才会有效，按键过偏的时候，只按下一个触点，自然不会有反应。这些问题实际是索尼考虑到游戏主机的键程和手感做出的设计，并非质量问题，所以维修也就无从谈起了。何况PSV-2000的摇杆问题目前仍属于小概率事件，玩家不用太过于担心。

▶每次展会前主机改款的消息就会满天飞，没想到今年的索尼用发售新颜色的方式打消了不少人的期待。

此外，索尼官方在近日还宣布了将会在9月17日发售新颜色版本的PSV-2000，采用通身单颜色设计，非之前的拼接色，三种颜色包括水波蓝、霓虹橙、冰川白，有兴趣的玩家可以准备购买了，新颜色暂时只有日版可以选购，预定价格在1100~1200元之间。PSV-2000新颜色的发售也表明索尼在今年的TGS展会上恐怕不再会有PSV-3000公布了，玩家可以放心继续购买PSV-2000。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（日版蓝、橙、白新色预定，Wi-Fi）	1150元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	250元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	560元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
PSV原装耳机（港版）	120元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元		

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS免卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1150元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1190元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六张、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：由于免卡破解的逐渐成熟，尤其是在前不久的3.0中更新支持了N3DS系列主机，这导致目前商家在销售主机时，通常都直接将主机刷成无卡破解主机，并搭配32GB的TF卡直接出售。相比之下，使用无卡破解的主机游戏成本更低，省去了购买烧录卡的麻烦。截止到交稿日前，无卡破解的N3DS主机日版售价在1200元左右，包括一张32GB的TF卡，N3DS LL售价则在1800元左右，同样搭配一张32GB的TF卡，需要注意的是无卡破解的N3DS系列主机，初始系统均为9.1，玩家在使用过程中千万不要随意使用Wi-Fi升级本体系统，以免造成无卡破解的rxtools系统失效。

▲rxtools系统正式兼容N3DS系统主机，无卡破解成为市场主流。

另外，任天堂于前不久推出了10.0.0-27系统更新，使用rxtools系统的玩家可以从网上搜索日版

10.0.0-27 系统的 CIA 文件，在 BigBlueMenu 中按 L+R+A 将升级文件一次性全部安装，这样的好处是官方系统不可运行 BigBlueMenu 程序，这样便不可安装 CIA 文件，保证了无卡破解 rxtools 系统的安全性，当然如果你经验丰富同样可以直接在 rxtools 系统系统下联网升级。至于使用 GateWay 的玩家，暂时先不要升级到 10.0.0-27，官方还暂时未推出相应固件，升级后恐怕会导致虚拟系统的失效。无卡破解和 GateWay 破解之间的最大区别在于 rxtools 系统包含了 GBA 的模拟文件，在有 CIA 的情况下，可以直接安装在 3DS 上运行 GBA 游戏，这对不少玩家还是有很大吸引力的，不过 rxtools 系统的缺点在于安装游戏较慢，而且略微挑卡，所以商家通常会捆绑销售 TF 卡，这点暂时还无法避免，从现阶段角度考虑无卡破解的主机更值得选购一些。

主机及主要周边参考价格

N3DS无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1150元	SKY3DS（支持9.9系统）	390元
N3DSLL无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1750元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.4系统，不可破解）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元
总计		2499元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：由于超白金大作《潜龙谍影 V 幻痛》的发售，PS4 近期的关注度持续走高，不少玩家也选择大容量的 1TB 主机，需要注意的是，1TB 主机均为 1100 系列型号，想要选择低功率 1200 型主机的玩家还是自购 500GB 主机自行更换硬盘更为方便。同样，本周《潜龙谍影 V 幻痛》限定版主机也在各地陆续到货，分为港版、日版两种，其中两者均包括 1200 型号的 500G 的特制 PS4 主机和特制 PS4 手柄，港版主机不附带游戏但是附带了单声道耳机，这点有在官方包装上有提示。日版除了没有耳机之外，多出了《潜龙谍影 V 幻痛》游戏盘、游戏画册、地域地图、蓝光特典影像、特制收纳盒、游戏本篇道具专用下载码和网战专用下载码。价格上，港版在 3050 元左右，日版则报价到 3950 元，相差近 1000 元，喜欢这款以 Snake 左腕红色义肢为本体颜色的 PS4 的玩家可以根据自己的实际情况进行选购。

▶《潜龙谍影V 幻痛》港版主机不包含游戏，繁体中文版游戏将在12月发售。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2400元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1200A主机（500GB，黑/白色，港版）	2350元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
《潜龙谍影V 幻痛》PS4 CUH-1200A同捆装（日版）	3950元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
《潜龙谍影V 幻痛》PS4 CUH-1206A同捆装（港版）	3050元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2150元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2050元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One 本周售价回归之前的水准，相比半月前稍有下滑，台版目前报价在 2150 元左右，港版在 2450 元、韩版夹在两者之间，大约 2250 元左右。另外最近在测试主机时对手柄要仔细测试一番，近期有不少 Xbox One 返修手柄流入市场，主要症状表现在按键问题，比如有的按键需要很大力才会有反应，有的则干脆失灵。这类手柄对码，而且手柄上的透明胶纸也完整，所以并非高仿，而是代工渠道流出来的次品或是被厂家强制退回的返修品，然后再低价流入市场，很多商家将此类手柄做成双人套餐，直接推销给玩家，按原装的盒装手柄价格出售，所以玩家在试机时要仔细，以免买到返修产品。

▶目前网络中的Xbox One散包手柄是返修手柄的主要来源，玩家在购买时切莫贪图便宜。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2250元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2150元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	2850元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	3799元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年9月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 十大恶劣天气
编 稀饭
美编 心の永恒

飞车战鼓摇滚不止 末世废土狂暴不息

没有看过《疯狂麦克斯》的人，也许会觉得这一系列的两个原点——1979年原版和2015年新版《狂暴之路》所掀起的票房狂潮有些不可思议。是的，论影片的类型元素，无论是枪战、搏斗、飞车、生存还是废土，对于今天的流行文化受众，尤其是在《废土》（Wasteland）、《辐射》（Fallout）、《狂怒》（Rage）等末世题材游戏熏陶下成长的游戏玩家而言，早就不是新鲜事物了。

邪典影像大师乔治·米勒数十年如一日的努力，并且在《狂暴之路》中的新一轮总爆发所要做的，正是用这些耳熟能详的元素，来在受众的心灵建立在一种对导演所塑造出的世界观的错愕。

与这部足以掀起影院顶棚的硬摇神作相比，我们此前接触到的“末世”，无论是丧尸来袭还是小绿人入侵，均可谓是娘炮味十足。它没有曲折的剧情，每一句对白都力求精简。没有花瓶式的角色，以至于这部属于男人的电影即便是再苛刻的女权主义者也无槽可吐。它的主题关乎生存，却毫无对人性在生死抉择时的挣扎与扭曲的描绘，因为在这样的变态世界中，多思考一秒，生存的机会就会大减。

任何“废土”的爱好者，在沉浸在本片所营造出的末世氛围的时候，都会对自身“叶公好龙”的本质感到羞愧难当：放眼望去，漫天黄沙，只要是有人的地方，到处都燃烧着复仇和救赎碰撞所迸发的炙热火焰。置身其中的人进退都无路，进退皆失据，永无出头之日，只能努力让自己的生命多活一秒，甚至连对美好生活的向往，都成为了不应该出现在求生者脑海中的事物。这里没有救世主，每个人都像是被丢上了一辆千疮百孔，失去制动系统，不知道会驶向何方，也不知道前方是否还铺设有铁轨的死亡列车，地狱的可怖景象在眼前高速掠过，稍事停留，必定会被碾得粉身碎骨。

这就是《疯狂麦克斯》核心吸引力的来源。

《疯狂麦克斯》系列背景谈

“在我死后，哪管洪水滔天！”

——法国国王路易十五

都是石油惹的祸

《疯狂麦克斯》迄今为止推出的四部作品，其背景设定以第一部最为抽象（也是“阳春”一词比较委婉的说法了），以2015版新作最为详尽，但荒凉破败、社会崩坏、以暴制暴的反乌托邦世界的引子均高度一致，这就是“油荒”。1977年的乔治·米勒放弃了在当时流行已久的核战（冷战惊悚）、病毒（由乔治·罗梅罗创造的“现代”丧尸），而选用这一题材，其实对于当时的西方世界，尤其是美国、澳大利亚两个国家的观众而言更

有现实意义，甚至观后会有切肤之痛之感。

一切还要从爆发于 1973 年的 10 月 6 日的第四次中东战争谈起，埃及和叙利亚联军的突然袭击打得以色列措手不及，一度让犹太人的家园到了山穷水尽，亡国灭种的边缘。但不久后情况逆转，来自“爸爸国”的支持让以色列不仅成功地顶住了压力，而且获得了最终的胜利。咽不下这口气的那些坐拥全球 70% 以上石油产量的阿拉伯国家首脑们，决定通过对这一战略资源的禁运，来给西方世界施压。

关于这一历史事件，有着一条吃地沟油命，却操着一颗卖白粉心的键盘政治 / 经济学家，会告诉大家，它导致了战后西方经济危机，并且促使美国在摆平沙特之后，首次将美元价格与原油价格捆绑，不仅巩固了美元体系，而且极大促进了金融殖民步伐。广大车友们则会表示它间接促使长久以来坚持“做人不开大排量简直和咸鱼没什么区别”的美国人，对以舒适性、稳定性和节能为卖点的日系汽车产生了无限依赖，并且至今仍影响着他们的汽车消费理念。

石油危机给离开车轮就不能活得美国人的生活所带来的深重灾难，恐怕是当时连“二八大杠”还是奢侈品，解放、东风、黄河卡车的司机在广大国人目中的地位不比飞行员差多少的国人所难以理解的。虽然这场席卷西方世界的油荒并没有给我们父辈们的生活产生太大的影响，近两年来汽油价格的十几连跌也让广大车友们不再有舍不得踩油门的感觉，不过几年前油价飞涨，调价实施前加油站私家车排成长龙，以至于堵塞交通的壮观景象，相信不少人都还记忆犹新。

在当时的西方世界，情况要比属于我们的这段“发改委一出手，坠机多如狗”的奇葩历史要严重许多，因为西方民众所面临的问题不仅仅是油价的直线上升，更可怕的是即便有钱，有时间去耗排队，也加不到油。这在枪支和汽车普及率奇高的美国催生了层出不穷的严重暴力事件。如果说没有油加严重影响到了自己的生活质量，那么在更加地广人稀的“大澳村”，汽油的匮乏已经严重影响到了人们的生存。这些当年从英伦大地上流放来的重刑犯的后代们，以更加不择手段的方式来维持引擎的运转。当年甚至在大陆的中东部地区出现了专门在公路上杀人越货（货指的是过路客油箱里面的汽油）的暴力团伙，他们也是四部电影中不断袭扰麦克斯的匪徒们的原型。

“废土”概念与雏形的形成

提到 1979 年诞生的第一部，很多习惯人云亦云的影迷将其视为以《北斗神拳》为代表的末世题材流行文化产品的鼻祖。应该说，从概念上来看，这一说法是成立的。但从影片的架构上来看，似乎又显得相当牵强，因为它更像是一部发生在澳洲的近未来西部片。

米勒试图呈现给观众的，并非是一个纯粹意义上的荒凉破败、社会崩坏的反乌托邦世界。这里依然有警察、医院等等负责维持社会秩序正常运转的机构（当然作用已经微乎其微），这种世界观与西部片中那种遍布暴徒，拥有微弱执法力量的小镇高度类似。从叙事结构上来看，本片又是标准的 B 级警匪片的作风，比方说主角永远有一个好基友，有一个将其当猴耍，当出气筒和专用黑锅的上司。在忍无可忍无须再忍的时候，主角就气急败坏的一下子把警徽和中看不中用的配枪往桌子上面一摔，在“老子不干了”的震天一吼之后拂袖而去，从而成为游走在灰色地带行使正义的死亡判官。当然在失去了法律的保护之后，主角必然面临更大的困难，基友被杀，家人被害。在这样的境地之下，“疯狂”原本只是麦克斯的绰号，而现在则要成为他行事的惟一准则。综上所是，虽然《疯狂麦克斯》系列”开创了废土题材，但从严格意义上来说，1979 年版并不能算是一部废土电影。

和日后的三部续作如同吹气球一样日益膨胀的世界观不同的是，首部曲的空间可谓是无限小，很多剧本的细节都显得难以自圆其说，这很大程度上因为米勒的初衷——创造一部粗糙简陋却个性十足的新浪潮邪典神作，与捉襟见肘的制作预算之间的矛盾产生的。本片的成本不到 40 万美元，虽然拥有拜朗・肯尼迪（Byron Kennedy，制片人）、布莱恩・梅（Brian May，作曲）、大卫・艾格比 (David Eggby，剪辑）这样的超级阵容，但他们就和饰演麦克斯的梅尔・吉普森（Mel Gibson）一样，在当时均为不入影视业大佬法眼的“小鲜肉”。在“一个子儿要当两个花”的资金压力之下，即便不通过导演评论音轨和幕后花絮碟，观众也可以感受到拍摄组的窘迫。比如全片只有男一、男二号才能穿着皮质戏服，其他人均裹着材质低劣的服装，它们也是道具组在“民用”服装基础上，以戳窟窿等方式进行“做旧”的产物。为了尽可能地减少人工开支，很多群众演员都一人饰多角。这种情况在车辆身上也非常多见，在上一场打戏中被麦克斯轰杀至渣，抬出场外的车辆，通过刷漆和简单的改造，即用到了下一个镜头之中。麦克斯的座驾——装备 V8 引擎的福特猎鹰 GT351，也是从车贩子那里临时租来的。和日后《速度与激情》系列”一部片就毁掉上百辆顶级豪车的疯狂作风相比，1979 年版的确是一曲穷到可以仰天长啸“有谁比我惨”的悲歌。

■第一集的格局更像是一部威力加强版的警匪片。

然而 1979 年版骨子里面的疯狂，却是迄今为止任何一部飞车题材电影都难以匹敌的。常见动作电影中的追车场面，那些机械怪兽所演绎的速度、暴力秀往往受限于城市环境的制约。你可以让主角驾车从一栋摩天大楼的顶层飞跃到临近的另一栋，或者是将完全无辜的民用车辆撞得稀巴烂，但老是这么干，恐怕观众也不答应，在“规则”，在所谓“合理性”的制约下，畅快度自然大打折扣。即便是在 60-70 年代火爆的公路片中，各路角色们也无法摆脱路基的限制去创造什么奇迹。而本片完全脱离了上述条条框框的的限制，没有障碍物、没有法制、没有人性，全然聚焦在极致飙速和高速金属撞击的撕

□除了末世风格，《北斗神拳》能够和《疯狂麦克斯》产生印象重合的主要元素之一就是那些朋克十足的敌人。

裂感，完全是一部结合破坏、复仇与快感的视觉盛宴。

从情绪语言上来说，1979 年版也是一部只有愤怒和疯狂的邪典。广茂无边的荒漠大路上，穿戴着神经质的皮裤、绒毛、刺状金属装饰物，罩着怪异金属面具的飞车党为了汽油烧杀抢掠，燃烧的空气中充斥着汽车引擎的嘶吼和飞车党们疯癫的怪叫。这让我们意识到，所谓人性的诡恶，并不需要戏剧化的情节和矛盾冲突才能呈现。

一言以蔽之，第一部的“废土”更像一个象征性的概念，很多道具和背景无法做到预想中的废土风格，对末世的生存方式的描绘连“点到为止”也没有做到。然而，它的开创性却是后来任何一部作品都无法抹杀的。它一方面引领了澳洲新浪潮电影，并且成功打开了全球市场，这部用 40 万投资博得一亿票房的作品，也堪称是影史上产出比最高的作品了。另一方面，它自身的各种短板也很难被现代观众所接受。所以吃着鸡蛋，突然有一天想看看下蛋的母鸡的观众们，劝您还是不要到处“求种”，以免自讨无趣了。但没有 1979 年版所迈出的第一步，“废土”精神也根本不可能存在。

“废土”精神放光芒

更适合今日观众口味，尤其是游戏玩家回顾的，是分别于 1981 年和 1985 年公映的二、三集，后两部其实也是独立于第一作的重启之作。对废土的描绘，第一部中是用片头语焉不详，同时让人脑补不能的几行字幕一笔带过，第二部则开始运用乍看上去很唬人的伪记录片的黑白影像，直接铺陈末世后的世界形态。

▲从第二部开始，杂兵的重口味人设成为了系列的一大标志。

从格局上看来，第一部仅见几个破房子和旧工厂的模糊背景，到第二部开始则通过废土中一个部落的生存环境，逐步深入揭开后启示录时代蛮荒大地上，人类幸存者们“真实”的生活形态。对于动作游戏玩家而言，第一集催生了《烈火战车》(Twisted Metal)，《死亡赛车》(Carmageddon)这些以疯狂为主旋律的疯狂的暴力竞速游戏，而《疯狂麦克斯 2 公路勇士》(Mad Max 2: The Road Warrior)则为《边境之地》(Borderlands)和《狂怒》(Rage)提供了取之不尽用之不竭的素材。无边废土之上，一人一狗(机器人)的搭配，周旋于拥有复杂且独立的意识形态的派系之中，遭遇形形色色的 NPC，还有无数用于调剂压抑氛围的冷幽默……这才是真正的“辐射”味道。

□“辐射”迷对这一场面想必是相当熟悉了。

如果说第一部的“穷”体现在经费的寒酸，那么在续集中的穷，则体现于建立在敌我双方物质极端匮乏基础之上的矛盾冲突。影片的一开头，麦克斯的那辆拉风无比的 V8 战车由于油表见底而趴窝，他不得不离开公路，前往一处石油钻井寻找燃料。在这个据点生活的幸存者们正在绝望地对抗飞车党休曼格斯一伙。麦克斯从匪徒手中救出了幸存者，结果却因为“非我族类，其心必异”的既定思维所引发的误会，而被被钻井守卫者们扣留。就在此时，卷土重来的休曼格斯率领手下将钻井团团包围。危急关头，麦克斯必须以一己之力，力挽狂澜。

从世界观的宏观塑造上，可以看到“缺油”这一设定上升为了导致人类文明崩塌的主因。虽然汽油算不上工业的“主食”，不过经济发展所依靠的正是各个地域，不同物质与财富的快速流通。当物流由于缺乏化石能源产品而陷入停滞之后，生产线再制造出多少工业产品，都是毫无意义的。在这种情况下，经济，已经接下来社会秩序的整体性崩盘，必然会迅速发生。

▲第二集的名场面——抢劫油罐车。

从细节上看，《公路勇士》对末世生存方式的细节描绘亦相当到位。初代给我们展示的是一个由于化石能源匮乏而行将就木的现代社会，本集则是让观众置身于了一个什么都缺，什么都要靠抢才能得到的蛮荒世界。不仅仅是油，包括水、武器和子弹，在未来都非常紧缺，这些资源本身也可以当作是硬通货来进行交易。特别是子弹，片子里面至少有三次突出了弹药“稀缺资源”的定位。比如开场的麦克斯就是携带着一支空枪登场，后来得到了补给也仅仅只是一发，直到由于出工出力而获得的部落赠送的少量子弹，还有大 BOSS 珍藏的用来放大招的左轮子弹。对

此诠释得最好的 FPS，莫过于东欧废土射击神作《地铁 2033》(Metro 2033)系列”，在莫斯科地下隧道中摸爬滚打的我们，还需要在那些粗制滥造的山寨弹药，与战前保存下来的军用级别弹药之间进行抉择——后者既是杀人利器，同时也可以直接在各个派系之间进行流通。因此在享受弹丸射入敌人身体内所造成的强大杀伤力的同时，玩家们也不得不接受这样一个事实——打出去的可都是真金白银呀！正是因为这种特殊的经济体系，使得本作在强化动作射击以及升级系统之后，并没有重蹈《死亡空间 3》这种生存感由于动作性的加强而彻底崩盘的烂尾作品的覆辙，因为玩家自始至终都要面临着这样的纠结：究竟是用这些威力强大的军用弹药来战个痛快，还是用这些硬通货来升级以大左轮为代表的标配山寨武器。

放到 FPS 的设计中，合理地选择武器，合理地搭配弹药，加上自身的操作和直觉，这才是真正的末日生存。至少卡马克大神的那部《狂怒》在早期几个任务中做出了这些感觉，只有一把小手枪、一把十字弩，外加长短两支“喷

■《地铁》当中弹匣外露的枪械给玩家带来的可是直观的经济压力，打出去的那可是一排排的钱啊！

■说到底，还是id自身过于“深厚”的突突突功力毁掉了《狂怒》的末世感。

子”，补给品奇缺的现实条件，再配上超棒的氛围渲染和神出鬼没的怪物，确实让我们是体验到了游走在死亡线上的压迫感。没有对有限弹药的精打细算，和对手中现有武器特性的合理运用，玩家只能反过来被怪物给涮了。即便没有武器改造系统，光凭独立的武器管理栏（可以暂停游戏，兼具控制战斗节奏和提供策略思考时间的功能）、灵活的枪械和道具切换热键、具有超高AI，且一个阵营一种战术风格的敌人，使得《狂怒》完全可以做出《生化危机4》那种融生存压迫与射击爽快于一体的感觉来。然而令人遗憾的是，《狂怒》的任务设计基本属于网游水平，到一个地方，杀一票人，回去接受打赏，而且最致命的地方在于刷怪之后除了得到现钞以外，并没有形成对持续游戏的刺激。刷怪的惟一动力，只剩下赚钱去购买军火和道具。偏偏不巧的是，无论是枪械还是子弹，在初始小镇的商贩那里就能买全了。各大种族的敌人虽然很灵活，即便是最低级的变异人，也不是无脑冲式的打法。但是如果花大价钱买了好子弹（没钱的话就买它个200发的霰弹），基本都能以无损血、零接触的方式将其战翻。无论是野外探索还是支线任务，只要能打死敌人就能搞到钱，实在不行还有各种纸牌、车赛和切手指小游戏，这使得到了“等咱有了钱”的流程中期之后，战斗的紧张感与敌人的数量、质量呈反比递减——带着一堆长枪短炮，扛着移动弹药箱一路狂奔，怎么会知道“压力”这两个字怎么写。

完成“废土”上层建筑的构建

1985年公映的《疯狂麦克斯3勇破雷电堡》（Mad Max 3:Beyond Thunderdome）是老三部曲中票房和口碑均排名垫底的一部作品，其原因很大程度上是因为乔治·米勒已经不再想在暴力竞速的影视奇观上进行更多的堆砌，而是继第二部的“表”以后，从“里”的内核打造一部完全意义上的“废土”电影。本作完全没有了公路片的味道，它讲述的是麦克斯凭借其一身的本领，介入废土中最为兴盛的定居点——巴特镇中所发生的生存资源控制冲突的冒险。与以往的马达轰鸣不同的是，这一次麦克斯是骑着骆驼出场，这也代表了编导的一种态度——这是一部与“车”没有太大关系的完结篇。当然，为了照顾老玩家的情绪，本片在后半段还是安排了一段追逐轨道车的劲爆速度战，在创意和精彩程度上也的确超越了初代的V8对决摩托车党，二代的各路改装车对决油罐车这些经典桥段。

《勇破雷电堡》在架构上更像是一部废土题材RPG游戏：麦克斯来到巴特镇，被门卫拒绝入内，使用“胁迫”技能强行进入。继而接受小镇统治者“女王”的一系列任务，以获得生存所需的食物、饮水、武器，最终却因为在“道德系统”干扰下所做出的错误支线选项而被再度流放沙漠。之后他帮助另外一群在山谷部落中生存的流民，让他们冲过艰难险阻，到达了幸福的彼岸，而自己也化为了传说。相比前两作，麦克斯的性格在第三集中显得更加神棍，但却更具现实感，也更符合开放式RPG的主角设定：一切先谈回报，凡是交易挂嘴边，永远甭提义务劳动，不过在任何大风大浪中依然坚持自己的个人价值观，永远不放弃底线。

如果说上一集展现完全一个脱离文明执法力量的部落生存状态，那么本集则是将视角触及到了现存生活方式和秩序崩坏之后，人类文明的重建方式。不仅仅局限于Liftstyle层面，还有将后启示录时代的法律、道德、宗教等等上层建筑一一带出。有文明，就有蛮荒。在资讯极不发达，在现存文明仅仅是以碎片方式保留下来的废土上，必然出现的是一个让我们似曾相识，却又无法理解的“蛮荒文明”的存在！

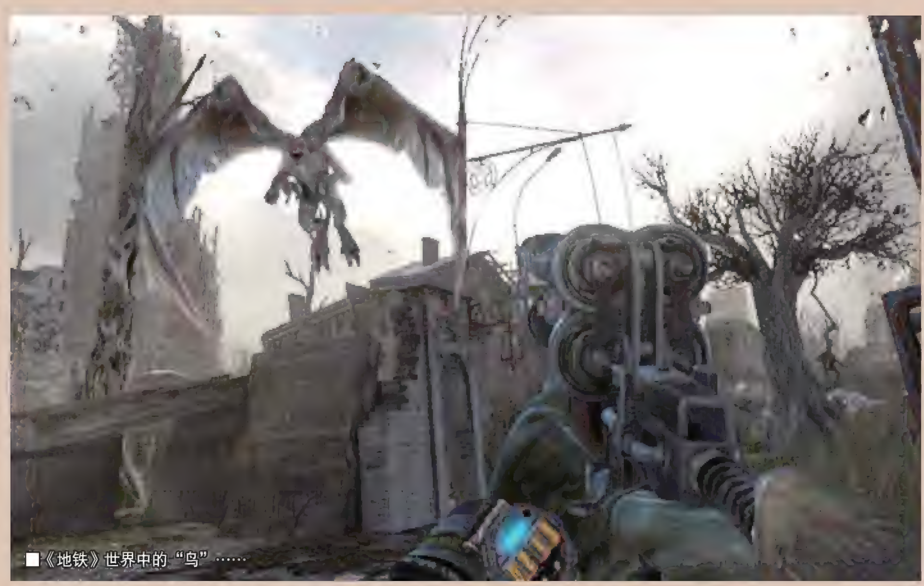
片中的正面阵营——麦克斯拯救的那支山谷部落中的幸存者们，他们的存在，像我们具体展现了废土文明中宗教的形成，还

■第三集的“飞机教”，其滑稽可笑的教义，其实也是文化传承过程中的误差性事件所导致的。

有神话的产生。他们的信仰，其实正是在文化传承的误差性事件中所产生的。片中被流放沙漠，因为缺水而昏倒的麦克斯醒来后，被部落的孩子和青年们如英雄般包围，P事都没干就被强行封神了，早知道还去巴特镇白干一场还被一脚踢出来干嘛?！之所以会出现这种状况，是因为这群孩子都是文明崩落后乘着澳航波音747逃难，坠机后得以幸存的人们的后代。他们相信当年的机师——“沃克机长”有朝一日会回到这里，修好飞机残骸，带领大家重回早已经不复存在的“文明世界”。而麦克斯的到来，正是被这帮信徒们视为了神迹显现。

为了保持记忆，传承文明的星火，绿洲幸存者使用壁画来诠释自己的信仰，记录过去文明的事件，其中的误读自然也就是在所难免了。比如部落惟一的“通信设备”，一台捆在棍子上的黑胶唱片机，它所发出的其实只是一盘破损的外语学习记录带的杂音，至于传说中的“天空上尉和明日世界”，只是悉尼高楼大厦的残骸。本片的大结局中，在新家园中生存下来的孩子们每天晚上都要背诵著拯救他们的“英雄”的故事，麦克斯在他们心目中俨然就是上帝一样的存在。至于真正的的麦克斯，仍独自一人在沙漠中徘徊，进行着未知的冒险。

这群部落人的生存方式，不禁让我们想到了游戏《地下铁 最后之光》(Metro：Last Light)中的一个细节：坑道中经历过核爆前世界的大叔，用手影来给孩子们描述一种叫作“鸟”的生物，他努力想表现鸟儿飞行时的轻盈与优雅，然而孩子们却争先恐后地叫道这是变异物——“飞怪”……在地球的生态系统被尽数毁灭后出生的这群幼童，又如何才能想象得出那些曾经在蓝天之上自由翱翔的美丽生物? 于是这位对牛弹琴的大叔只能这样解释二者的区别：它们并不会攻击人类，它们会用美丽的歌声在清晨叫醒熟睡中的人们……在死寂一片的劫后世界，人类文明的记录也仅剩下一些支离破碎的残片，我们的后代无法想象，也无法理解自己文明曾经的辉煌。



■《地铁》世界中的“鸟”……

“狂暴之路”设定考

作为一部正在热映中的大片，本着不剧透(本片也的确是无剧可透)，不评论的原则，我们接下来的文章就不再涉及《疯狂麦克斯 狂暴之路》的故事和制作层面了。《疯狂麦克斯》自从创世至今的四部作品之中一直都在贯彻着最彻底的硬摇与朋克风格，它对世界观的刻画方式显得相当粗线条，但又不失逻辑性，同时必要的细节依然为“剧情控”们的脑补提供了充分的依据。在文章的最后，就让我们通过这些线索，来理解影片并未明确交代的几个设定。

【V8神教】V8神教(Cult of the V8)是《狂暴之怒》中的大反派——不朽老乔用来给旗下马仔们洗脑的宗教，它并非是编导凭空杜撰出来的。早在上世纪六、七十年代，美国的确出现过信仰“拜V8,得永生”的飞车党。

二战之后，拜飞速发展的经济所赐，美国的大排量汽车进入了黄金时期。300匹马力仅仅只是家用车引擎的门槛，中产阶级的座驾普遍装备有400匹以上的V8，甚至是V12引擎。这是如今开着小排量涡轮车，踩过几脚地板油便不知道自己姓甚名谁的人们所无法理解的。然而享受与物质爆炸时代的美国人很快就意识到了对引擎轰鸣的迷恋所带来的恶果——城市空气质量迅速恶化，恶性交通事故层出不穷。随之而来石油危机，又从客观上宣告了V8时代的终结。于是乎对V8的迷恋，逐渐从一种情结，变成了地下车手们的一种拜物教。对于这些V8信徒来说，那些并未到达使用年限便被车主报废处理的车辆，为自己的“实践”提供了充分

▲不朽老乔通过V8教的洗脑，控制着极其庞大的武装力量。

■三座天然的大山构成了避难所的三座高塔。

的物质财富。将拆装下来的 V8 引擎用于改造普通车辆，在夜幕笼罩下的城市街道和荒郊野岭的公路上捉对厮杀，这就是 V8 教徒的弥撒。惟一的问题，就是 V8 的粮食——辛烷值高达 100+ 的高抗爆性汽油已经不再生产了。

V8 神教的教义相当简单：V8 既是惟一神，也是图腾，是一切力量的源泉。驾驭、保护和维护 V8 引擎驱动的各色战争机器，是信徒们的永恒使命。对于他们来说，死亡并不是生命的终结，而是进入英灵殿（Valhalla in Asgard，源于北欧神话）的途径。作为教主的不朽老乔是神在人间惟一的代言人，在为其服务的过程中丧生，灵魂就可以进入英灵殿，彻底脱离苦海。

【避难所】避难所（The Citadel）是不朽老乔的老巢，它是一座毗邻悬崖所建的巨型堡垒，不仅为整个 V8 教众提供着坚实的防护，更重要的是控制着方圆数百公里范围内惟一的清洁水源。例行的开闸放水，也是老乔对周围幸存民众进行控制的主要方式。原先的避难所仅仅只是一群前军队人员用于保护水源所设立的营地，在老乔神棍化之前的身分——Joe Moore 上校接管之后，这里逐渐被建设成为一座戒备森严的军事基地。

避难所的主体由三座高耸的塔楼构成：

Tower 1：相当于整个避难所的“天守阁”，它既是老乔的住所，也是整个 V8 神教的 HQ。相对于整个废土的荒芜，这里简直可以称作为一座笼罩在生态弧顶之下的伊甸园。一号塔内有溶液培植的花园、农场和果园，有独立的产奶室，最高层的则是掌管着周围所有生存者性命的钥匙——净水分配系统。

Tower 2：二号塔相当于老乔的技术部门，这里居住与工作的是具备特定技能的高级马仔，比如机修、医疗、化学、提炼的专业人士。除了工坊以外，二号塔也兼具资源仓库的功能，战郎们用于延续生命的血袋均储藏在这里。其顶端同样有一座农场，但仅仅只能产出满足最基本温饱的食物，同主塔内部的果蔬飘香不可同日而语。

Tower 3：这里生活着整个避难所中最底层的劳动者，生存条件相当恶劣，严格意义上来说，他们算不上避难所的正式居民，属于最低级的奴隶。不过和在避难所外挣扎的幸存者而言，他们至少还有属于自己的容身之地。对于这些被老乔成为“悲惨者”(The Wretched)的城外流民来说，能够跨入三号塔的大门，已经是一生的梦想。

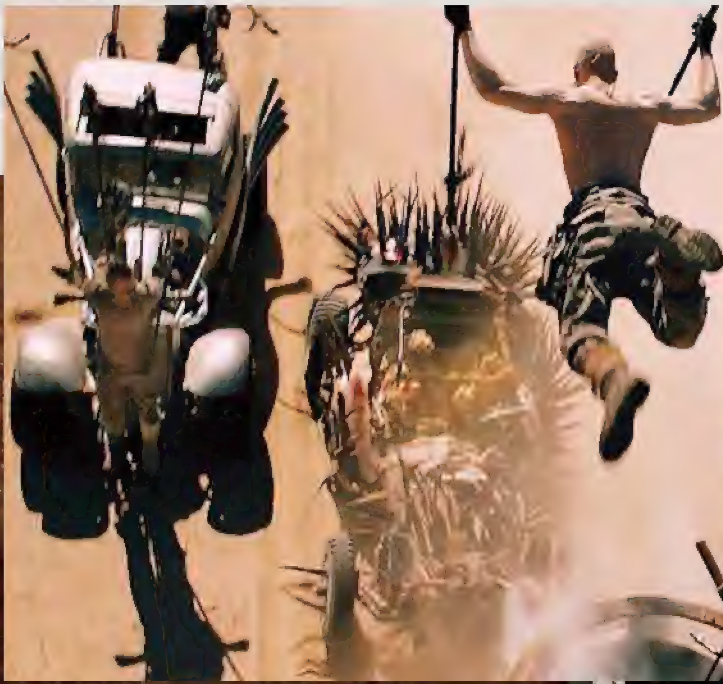
【战郎】虽然在主角光环的笼罩之下，战郎（War Boy）的战斗力不可避免地沦为“战五渣”的水准，不过他们的疯狂指数，的确可以称得上是动作题材影视作品历史上的 No.1。这群杂兵对战争与死亡的狂热渴望与崇拜彻底震撼了我们的三观，即便是现实中那些为了天堂中的七十二个处女而争相往自己身上绑人肉炸弹的极端恐怖分子也自叹弗如。那么这群将“癫狂”二字演绎到极致的家伙，又是如何被教化出来的呢?

居住在一号塔中的“五妻”（Five Wives）只是老乔的私人财产之一，战郎们真正的生母，是电影中我们所看到的那些用于产奶的那群老妈子（The Breeder）。由于整个废土遍布核辐射，不健康的母体必然生出的是患有各种先天疾病的幼崽。这群婴儿生来之后就会接受如同斯巴达式的选择，其中最强壮、最健康（其实也是相对而言的，因为他们在进入青春期后必然会患上绝症）的个体将进入三号塔，成为战争崽子（War pups)。

战争崽子从小便要接受 V8 神教的洗脑，每一个人都对老乔的不朽属性深信不疑，坚信为老乔服务，战死沙场之后便可在教主的超度之下进入英灵殿这一极乐世界。他们接受的惟一教育，便是机械，平日维护 V8 引擎驱动的战争机器，这既是自己的技能，也是惟一的生存方式。

战争崽子只有在成年之后才能够驾驭车辆，踏上战场。然而隐藏在基因中的定时炸弹——血管瘤正好会在这一时期爆炸，这种疾病在晚期会导致严重的贫血症状，如果不进行输血，那么这些浑身遍布肿瘤的患者会失明，很快悲惨的死去。然而废土大地上拥有健康血液，尤其是 O 型血的“万能供血者”可谓是少之又少，这也是为什么在《狂暴之路》中战郎对主角一行人穷追不舍的原因。

在战郎短暂的一生中，对机械的膜拜和为老乔献身就是他们所能够得到的“知识”的全部。他们的语言仅仅只限于几个单词，并且大都来自于老乔的洗脑演讲，甚至对世间万物的称呼也仅仅只能用“this thing”、“that thing”代替。虽然宗教洗脑可以让他们相信自己刀枪不入，即便是挂了也可以封神，但是病痛所带来的苦楚却是自己所无法回避的，所以他们清楚地意识到自己是只有“半条命”的事实——也就是老乔所称的“Half-Lives”。与其在淋巴瘤侵犯到全身任何组织和器官的极端痛苦中苟活，不如在狂热的自杀式攻击中壮烈的死去，彻底结束病痛所带来的无意义的折磨，这也是他们疯狂表象之下最主要的“主观原因”。



▲战郎对战斗和死亡的狂热，完全颠覆了我们的三观。

结语

即便开着巨型飞碟，驾着地图炮的外星人根本就不知道地球的存在，丧尸永远都是 ACG 中供主角斩杀的呆萌生物，我们赖以生存的这个世界的资源终会枯竭，末日终会到来，只是时间问题。在那一天，死亡压力之下所激发的最原始的生存欲望，已经不存在所谓的“疯狂”和“正常”的定义。狂暴的电吉他风驰电掣，把每个人的神经当做和弦玩命的蹂躏。疯狂俨然已经成为了这个世界最好的宗教信仰，末日的狂欢已经不是一个人陷入疯狂的状态，而是所有的人已经为了能够活下去，全部变得竭斯底里，理智反而成为了异类。在这一刻，疯狂便是恐惧最好的解脱方式。

强作袭来 PESEARCH CENTER

本作和原作电影系列一样，给各位观众营造出了一个末日后的疯狂世界。良好的打击感配合各种残暴的招式使得本作的战斗风格无愧于游戏标题的“疯狂”，载具在本作中充当了重要角色，数量繁多的升级项目和火爆的载具战更是让本作不同于其他同社游戏。作为一个全新的游戏系列，《疯狂麦克斯》的未来无疑值得期待。

文 三日月　美编 心の永恒

●当前游戏版本：1.01　●白金时间：约50小时以上

疯狂麦克斯	WB Games	动作冒险
多机种 Mad Max		美版
2015年9月1日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

基本操作

地面操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	（长按）互动
X键	□键	攻击/（长按）重攻击
Y键	△键	格挡/（长按）进入载具
B键	○键	开火/投掷
LB键	L1键	瞄准
LT键	L2键	跳跃
RB键	R1键	闪避
RT键	R2键	冲刺/（瞄准时）射击或投掷
LS键	L3键	（长按）位置信息
RS键	R3键	（长按）重置视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	手电
十字键→	十字键→	信号弹
十字键↑	十字键↑	喝水
十字键↓	十字键↓	望远镜
View键	触摸板	地图
Menu键	Options键	菜单

载具操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	氮气加速
X键	□键	横向撞击/（长按）碾压攻击
Y键	△键	离开载具
B键	○键	发射武器
LB键	L1键	瞄准
LT键	L2键	刹车/倒车
RB键	R1键	闪避（狙击模式中）
RT键	R2键	加速/攻击（狙击模式中瞄准时）
LS键	L3键	（长按）位置信息
RS键	R3键	（长按）向后看
左摇杆	左摇杆	方向控制
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	切换武器（载具）
十字键→	十字键→	切换武器（载具）
十字键↑	十字键↑	修理载具
十字键↓	十字键↓	（长按）进入狙击模式/（双击）进入第一人称模式
View键	触摸板	地图
Menu键	Options键	菜单

生存指南

工具

望远镜（Binocular）：按十字键↓使用望远镜，可以标记敌人和敌方设施。

撬棍（Jimmy Bar）：可以用来开启一些关闭的门或是容器。（需升级购买）

手电（Flashlight）：按十字键←打开，可以在黑暗中照明

信号枪（Flare Gun）：按十字键→使用，可以将载具召唤到自己身边

© Warner Bros. Entertainment Inc.

资源

末世之中，要想生存，就要合理地运用资源，本作中的资源共有五种，下面分别进行一下介绍。

食物：食物会在某些拾荒点中发现，在食物附近长按 ×/A 键进行互动会吃掉食物，恢复麦克斯一定量的生命值。

水：步行时长按十字键 ↑ 可以喝水，喝水能够恢复麦克斯的生命值，由于身处沙漠之中，水资源非常短缺，只能通过地图上某些特定地点的储水器才能获得水的补充。

燃料：驾驶载具需要消耗燃料，如果燃料耗尽就会抛锚在荒野之中，所以一定要记得随时补充燃料。在营地中必定能够取得燃料，如果燃料不足记得赶快去找。另外可以在后备箱中存放一桶燃料，以备不时之需。

弹药：游戏中共有四种弹药：霰弹枪，狙击枪弹药，弹簧刀和雷霆之枪（Thunderpoon），数量全部都非常有限，要记得节约使用。

废料：废料相当于游戏中的货币，可以用来升级车辆或为麦克斯购买装备，营地之中或者拾荒点中都能找到废料。

战斗系统

本作的战斗分为肉搏战和载具战，下面将分别进行介绍：

肉搏战

●进攻

本作的肉搏战方式与之前的《蝙蝠侠》系列”中的战斗方式相似，但也并非完全照搬，而是有自己的特色，首先，本作中不再有需要达到一定连击数才能使用的终结技，而是改为了攻击会累积狂怒槽（Fury），在集满愤怒槽后进入狂怒模式，在狂怒模式中，攻击将变得不可闪避和格挡，击杀敌人将能为自己恢复生命值，并且还会在连段最后增加终结技，造成高额伤害；第二，本作中对环境元素进行了运用，当敌人被推到墙边后会追加特别的连段，造成更高的伤害，还能更快地累积怒气槽。

●防守

本作中防守反击的重要性要大于进攻，当敌人攻击时，头上会出现按键提示，此时按下△/Y 键就能格挡敌人的攻击，再按下攻击键则会进行格挡，对于具有闪避或格挡能力的敌人，格挡是最为常用的攻击方式。另外，如果在攻击前的最后一刻按下格挡按键，则会触发完美格挡，此时将会有特写镜头提示玩家完美格挡成功，在后期习得相关技能后可以再完美格挡后追加使敌人气绝的格挡或者夺取敌人的武器。

●道具

道具是辅助玩家作战的手段，合理使用可以有效降低战斗的难度。本作中的道具有三种，霰弹枪、短刀和近战武器。

在战斗中按下○/B 键或按下 LB/L1 瞄准后再按下○/B 键可以使用霰弹枪，霰弹枪的威力巨大，只要命中就可以直接击杀一个非 BOSS 敌人，但是持盾的敌人可以挡下霰弹枪的攻击，要注意不要浪费弹药。由于本作“后启示录风格”的设定，弹药极为稀缺，所以霰弹枪轻易不要使用，初期时留在载具战使用性价比更高。

当敌人陷入气绝状态时，头顶会出现 ×/A 键和“SHIV PUNISHER”提示，按下对应按键则会消耗一把短刀直接杀死敌人，同样由于资源的短缺，这一招也要谨慎使用。游戏中的某些敌人也会装备短刀，杀死他们后可以夺下他们的短刀使用。

游戏中的部分敌人会装备近战武器，当被击倒时武器会掉落，此时可以捡起武器攻击其他敌人。装备武器时，攻击的威力会增强，并且无法被闪避和格挡，因此，手中常备一把近战武器可以让你在战斗中获得不小的优势。

载具战

既然有着“疯狂麦克斯”的名号，自然少不了在荒漠之中驾车追逐的戏码。本作的载具战中有四种可使用武器，分别是鱼叉枪，霰弹枪，雷霆之枪（Thunderpoon）和安装在载具侧翼的火焰喷射器。其中鱼叉枪由于没有弹药限制，是最为常用的武器，可以用来摧毁车辆的零件，比如轮胎保险杠，包裹在车身的装甲等，还可以直接将缺乏保护的驾驶员拉出车外；霰弹枪同样可以用来破坏车辆零件，但是由于弹药限制，不常使用；雷霆之枪可以造成大量伤害，非常好用，遇到难缠的敌人一定不要吝惜；喷火器一般用来灼烧与玩家并排行驶的敌人，由于要消耗燃料，一定要节约使用。

本作的载具战可以大致分为两类，在公路上追逐前方车队的追逐战和与偶遇的敌人进行缠斗的遭遇战。在追逐战中，如果冲到车队正中，则会被后方的敌人撞击，所以通常选择在车队末尾游走，利用从后方和侧面的撞击攻击逐渐蚕食掉敌方车队。而在缠斗中，由于不能像肉搏战一样进行灵活的闪避与防御，所以在面对多辆车时要尽快使用大威力的武器直接轰杀所有敌人。如果弹药不足，则最好用鱼叉枪拆掉一辆敌方载具的车轮，这样敌方就会全员下车，开始相对更容易些的肉搏战了。

在载具战中还有一个有用的技巧，就是要攻击敌方车辆的弱点，比如没有防护的轮胎，货舱内的炸药桶，车门被破坏后暴露在外的驾驶员，如果能够直接命中弱点，往往可以一击就摧毁或瘫痪敌方车辆。

地图元素

威胁

敌方建筑的存在为世界和平带来了巨大的威胁，清除这些建筑才能重建和谐的世界。摧毁敌方建筑能够降低威胁度，解锁车辆的升级项目，下面介绍一下对世界和平产生了威胁的建筑。

●稻草人（SCARECROW）

稻草人本来是用来惊吓田野中的鸟，防止他们偷吃庄稼，而在这个世界中，稻草人身上不是挂着衣服，而是挂满了尸体，以此来警告人们违抗 Scrotus 的下场。稻草人可以直接用车辆撞毁，武器炸毁或用鱼叉枪拉倒，注意高级的稻草人需要高级的鱼叉枪才能拉倒。

TIPS | 玩家的载具如果从过高的高度落下的话会受到不小的损伤，在空中氮气加速可以减少伤害。

●狙击手（SNIPERS）

狙击手会站在地图中的高塔上，一旦发现玩家就会开枪射击，注意在开枪前屏幕上会有红光一闪，此时按下闪避键可以闪开攻击。由于狙击枪瞄准镜的反光，玩家可以在远距离发现狙击手，毫不客气地用载具上携带的狙击枪先发制人是最好的选择，当然玩家也可以选择摧毁狙击手所在的高塔或者用鱼叉枪拉住狙击手并将他高高地甩向天空。

●雷区（MINEFIELD）

在完成废土任务“Dinki-Di”后玩家可以选择车辆“Chum’s Buggy”出击，当来到雷区后，车上的狗会吠叫，根据狗的面朝方向可以判断出地雷所在的方向，距离足够近时就能够看到地雷了，此时下车上前长按 ×/A 键拆除地雷即可。

●护航车队（CONVOY）

游戏中有按照固定路线巡航的车队，摧毁车队中的目标车辆可以降低威胁度。由于车队看到玩家后不会停下，而是会继续前进，所以玩家只要跟在车队后方，一辆接一辆地消灭敌人就能轻松完成任务了，切忌冲到车队中间，陷入被围攻的局面。

●营地（CAMP）

营地是敌人的据点，攻占之后能够源源不断地为玩家提供废料。

◆任务目标

营地共有四种主要目标，每个营地只会有一种，它们是：

Oil Pump：需要玩家炸毁营地中的油井；

Transfer Tank：需要玩家炸毁营地中所有储存的资源；

Top Dog：需要玩家击杀营地中的首领 boss；

Stank Gum：需要玩家杀死营地中所有的敌人。

另外还有一些额外目标，比如寻找历史遗物（HISTORY RELICS），破坏 Scrotus 标记（SCROTUS INSIGNIAS），掠夺废料（SCRAPS）等。

◆防御设施

营地中还存在着一些需要注意的防御设施，下面简单介绍一下：

狙击手：和营地外的狙击手没有什么区别，会对玩家进行射击。

防御塔：会发射炮弹，炮弹落下前会在地面上有标记表明落点，小心躲开，之后快速摧毁掉。

喷火器：在营地门口放置玩家进入，需要摧毁掉为喷火器供油的管道，之后才能进入营地。

战嚎者（War Crier）：在营地中悬挂的敌人，在发现玩家后会开始嚎叫，一段时间后会增加营地防御设施和营地内敌人的攻击频率，最好在看到后立刻开枪杀死。

随机事件

地图中分布着一些随机事件，在地图上以紫色叹号标记，随机事件共有四种，在右下角的标记会指示事件的种类。

重要信息：右下角显示字母“i”，会给出附近区域的信息，比如附近营地的首领弱点，营地中的隐藏物品等等，进攻营地前最好去附近了解一下情报。

游民事件：右下角带有“手“的标志，与游民互动会和他一起拾取废料，之后获得 50 废料奖励。

战利品事件：右下角带有“齿轮“标志，对话后获得任务，前往任务地点杀死敌人后可以捡取废料。

传奇事件：右下角带有“五角星“标志，对话后获得任务，地图上出现大量新的任务地点，完成全部任务后获得一个 Griffa 标记。

死亡赛车（DEATHRUN）

死亡赛车是在废土举办的赛车比赛，参赛的车辆都被安装了定时炸弹，如果没有按时完赛就会爆炸。每场比赛都规定了参赛的车辆，赢得比赛后将会得到对应车辆的奖杯，获得驾驶该车辆的许可，如果低于规定时间，还能获得一个用来升级技能的 Griffa 标记。另外赢得比赛后的赛事地点还将为玩家不限量提供汽油。

死亡赛车包含四种比赛模式，下面将做具体介绍：

油桶撞击赛（Barrel Bash）：超越所有对手在计时结束前到达终点，注意必须撞击路上相当于检查点的油桶，否则计为失败。

计时炸弹赛（Time Bomb）：在时间耗尽前到达终点。

自由赛（Scatter）：自选路线，第一个到达终点。

个人计时赛（Opus War）：驾驶自己组装的车辆进行计时赛，挑战全球玩家。

其他元素

●风暴（STORM）

风暴并不会在地图上标出，而是会随机发生，当风暴来临前，系统会提示玩家，此时快速移动将无法使用，玩家最好立刻找到要塞或被占领的营地躲避风暴，否则就要面对风暴中不断落下的雷电，当然在风暴中冒险也是有收益的，只会在风暴中出现的补给箱会为玩家提供大量废料。

●热气球（VANTAGE OUTPOST）

热气球类似于《刺客信条》系列”中的鸟瞰点，玩家在热气球上可以用望远镜看到周围的重要地点并将它们标记在地图上，有的热气球需要完成一些简单的解谜比如装填燃料才能升空。

●拾荒点（SCAVENGING LOCATION）

拾荒点中可以拾取到废料，要塞升级所需的组件和历史遗物三种物品，通常要先杀死盘踞在拾荒点内的敌人才能拾取战利品。

●漫游者（WANDERER）

漫游者以一个水滴的标志标记在地图上，只有在距离较近时才能发现他们，他们会向玩家要水喝，把水给他们可以获取情报

●废料运输车（SCRAPULANCE）

有时敌人会驾驶运载废料的运输车经过，摧毁车辆或者抢走都可以获得大量废料。

TIPS 挑战中比较难的一个的是Unbeatable，挑战要求玩家不受伤连续击倒15个敌人，其实这个挑战并不需要玩家在一场战斗中达成条件，只需累计即可，这个挑战会在玩家击倒15个敌人然后受伤后显示完成。

传奇等级（LEGEND RANK）与挑战（CHALLENGE）

传奇等级需要完成挑战来提高，更高的传奇等级将解锁麦克斯的装备，同时每完成一个挑战可以获得一个 Griffa 标记，在地图上找到 Griffa 后与他对话，可以消耗 Griffa 标记为麦克斯升级能力（Abilities）。挑战的内容基本涵盖了游戏中的各种内容，因为大多都比较简单，玩家可以不必刻意去完成，只要正常游戏，就能解锁到最高等级。

由于篇幅关系全挑战的完成方法只能放到下一期的研究部分，希望各位读者谅解。

能力（ABILITIES）

名称	效果
持久力（Longevity）	提高麦克斯的生命值上限
新陈代谢（Metabolism）	提高食物对麦克斯的恢复效果
判断力（Judgement）	提高一个传奇等级
精华 （Essence）	麦克斯可以从储水设施中获得更多水
意志力（Volition）	麦克斯可以从战利品中获得更多废料
适应力（Adaption）	降低麦克斯驾驶载具时的油耗
协调（Attunement）	提高麦克斯使用近战武器时的伤害
通灵（Channeling）	延长狂怒模式的持续时间
军需官（Munition）	麦克斯可以从战利品中获得更多弹药
直觉（Intuition）	提高麦克斯使用的近战武器的耐久度

升级部分

本作中的升级部分很多，既有麦克斯的技能升级，还有车辆的升级，下面都将一一进行介绍。

装备

游戏中可以花费废料升级麦克斯的装备，提高传奇等级（Legendary Rank）能够解锁更高等级的升级。下表给出所有升级项目。

装备升级

升级项目	效果
拳套	提升攻击力
服装	提升防御力
腕甲	提升失败的格挡的减伤效果，同时提升格挡伤害。
子弹带	提升弹药携带量
头部装饰	改变外观，没有效果
霰弹枪	增加枪管数量，提升攻击伤害

技能

肉搏战中的各种技能同样需要花费废料升级，并需要传奇等级解锁更高级的升级项目，下表将列出技能的效果。

技能名称

名称	效果	操作方式
终结技（CHAIN FINISHER）	在连击最后追加强力终结技	至少两次连击后长按□/X
武器格挡（WEAPON PARRY）	可以徒手格挡武器	–
铁山靠（SHOULDER CHARGE）	冲向敌人，撞击使敌人后退	同时按住R2/RT+□/X，并将摇杆推向敌人方向
内脏射击（GUT SHOT）	击杀近距离的非boss敌人	近距离时按○/B
擒拿手（LIMB BREAKING COUNTER）	格挡时造成高额伤害并使敌人气绝	完美格挡后按□/X
狂怒处决（FURY GROUND EXECUTION）	在愤怒模式中快速处决敌人	愤怒模式中，击倒敌人后按下×/A
墙壁终结（WALL FINISHER）	对被推到墙上的敌人发动终结技	当目标被推到墙上时长按□/X
空手入白刃（REVERSAL）	完美格挡后夺取敌人武器	完美格挡后按□/X
近战武器处决（MELEE WEAPON EXECUTION）	使用近战武器处决倒地的敌人（不会直接损坏武器）	敌人倒地后按×/A
墙壁弹簧刀处决（WALL SHIV EXECUTION）	对被推到墙上的敌人使用弹簧刀处决	对被推到墙上的敌人按×/A
弹簧刀挣脱（SHIV GRAPPLE ESCAPE）	用弹簧刀快速挣脱敌人	被敌人抱住时按×/A
碎盾（SHIELD SHATTER）	击碎敌人的盾牌	攻击一次持盾敌人，待出现按键提示后按×/A
大师级空手入白刃·近战武器（MASTER MELEE REVERSAL）	非完美格挡可以抢夺近战武器	格挡后按×/A
大师级空手入白刃·弹簧刀（MASTER SHIV REVERSAL）	非完美格挡可以抢夺弹簧刀	格挡后按×/A

车库

载具战是本作非常重要的组成部分，因此车辆升级自然也有着重要的地位。游戏中车辆升级需要消耗废料，而要解锁更高等级的升级需要降低区域的威胁度，摧毁上文提到的威胁度相关的建筑能够降低威胁度，有些部件还需要完成主线或废土任务解锁。

除了普通车辆外，还有大天使（Archangels），但其实大天使只不过是使用特定配件组装的车辆，在性能上与普通车辆无异，如果不是任务指定或者需要完成挑战，可以无视，完全按照自己的喜好升级车辆。

车辆升级

升级名称	作用	升级效果
撞角（RAMMING GRILL）	冲撞敌人造成伤害	提升冲撞力量，减少车头受到的撞击伤害，但会降低加速度和操控性
护甲（ARMOR）	–	减少受到的撞击、环境和爆炸伤害，但会降低加速度和操控性
引擎（ENGINE）	–	提升加速度，降低操控性
排气管（EXHAUST）	–	提升最高速度
轮胎（TIRES）	–	提升轮胎的牵引力
悬挂系统（SUSPENSION）	–	提升底盘高度，增加对底盘的保护
氮气加速（BOOST）	获得氮气加速功能	提升氮气加速效果，增加氮气加速的充能数

TIPS | 在游戏里玩家会找到这样一个收集品，这个收集品是当年电影的海报，麦克斯还会吐槽说这到底是什么。

车辆升级

升级名称	作用	升级效果
轮圈（RIMS）	与敌方车辆发生侧翼接触时能够造成摩擦伤害	提高伤害效果
车体尖刺（BOARDER SPIKES）	在车体上增加尖刺阻止敌人爬上车辆	增加尖刺的覆盖面积，使敌人更难爬上车辆
狙击枪（SNIPER RIFLE）	获得狙击枪，长按十字键↓进入狙击模式，可以远距离射杀敌人或摧毁脆弱的设施（如油桶）	提升弹夹容量，降低装填时间
鱼叉枪（HARPOON）	勾住敌人、载具、物品或建筑	降低装填时间，可以用来破坏更坚固的设施或车辆的组件
雷霆之枪（THUNDERPOON）	发射出去攻击敌人，造成爆炸伤害	降低装填时间，提高伤害
喷火器（SIDE BURNERS）	从载具两侧喷出火焰灼烧敌人，需要消耗燃料	增加喷射器的数量，造成更高伤害
修理速度（REPAIR SPEED）	–	加快修理速度
车身（CAR BODY）	可更换车身，不同车身没有属性区别，某些大天使要求特定车身	–
颜色（BODY COLOR）	装饰作用，某些大天使要求特定颜色，需要杀死营地首领（TOP DOG）获得	–
装饰图案（DECALS）	装饰作用	–
引擎盖装饰物（HOOD ORNAMENT）	装饰作用，会提升少量的属性，某些大天使要求特定的装饰物，需要摧毁护航车队（CONVOY）获得	–

要塞（STRONGHOLD）

在要塞中建造设施可以为玩家带来各种便利，要塞设施所需要的零件可以在地图中的营地或拾荒点找到，站在要塞中未达到建造要求的升级设施前，长按 ×/A 与设施互动可以将零件位置标注在地图上，另外还有一些设施需要完成废土任务获取。比较特殊的设施是STOCKPILE，要建造它不需要零件，只要花费废料就可以了。达成建造条件后，走到设施前长按 ×/A 互动可以建造设施。

要塞设施

设施名称	作用
狗（DOG AND BUGGY）	可以选择用来侦测地雷的CHUM'S BUGGY
储水罐（WATER STORAGE）	进入要塞后自动补满水罐
蛆虫培养槽（MAGGOT FARM）	进入要塞后自动补满生命值
武器库（ARMORY）	进入要塞后自动补满弹药
油井（OIL WELL）	进入要塞后自动为载具补满燃料
废料收集队（SCRAP CREW）	在游戏关闭后仍然为玩家收集废料，需要网络连线
清理队（CLEANUP CREW）	当玩家在要塞的首领控制范围内击毁敌方车辆时，将自动收集掉落的废料
勘察队（SURVEY CREW）	要塞首领控制范围内的所有拾荒点将显示在地图上
废料堆（STOCKPILE）	升级要塞（仅改变外观，没有实际作用）

主线流程

本作的主线流程较短，总共只有15个主线任务。但是部分主线任务需要玩家先完成一些前置条件才会开启，例如升级要塞一定次数或者购买载具的某些升级，后者的具体要求会显示在左上角的任务说明或者系统会标出相对应的升级项目。部分主线难度之间会有较大的区别，玩家提前完成一定量的支线任务或者升级好装备和载具能让主线轻松不少。

FERAL MAN

●剧情

末日的废土一如既往的充满着暴力和死亡，麦克斯（Max）一如既往地驾驶着他的爱车Interceptor漫无目的地在废土上奔驰。虽然麦克斯已经身经百战，但很显然废土并不是一个可以掉以轻心的地方。在寻找汽油补充的时候，麦克斯被一群暴徒袭击了，寡不敌众的麦克斯被抢去了一切：爱车、皮夹克、双管霰弹枪、家人的照片。回过神来的麦克斯追上了暴徒们的车队，并和对方的首领Scrotus交上了一次手，并成功用电锯对他造成了致命伤。然而Scrotus显然也不是什么等闲之辈，身受重伤的他依然设法把麦克斯扔下车去。麦克斯和Scrotus的狗，这对奇怪的组合就这样被遗留在这片荒漠上。

●流程要点

1. 首先理所当然是本作的教学关。水（Water）和食物（Food）可以补充血量，前者可以通过汲水点补充并储存起来以待需要时再使用，而后者则是立即生效。废料（Scrap）则相当于本作的金钱。

2. 本作的战斗部分和同门师兄弟《蝙蝠侠》系列"一脉相传，不过格挡时机直接显示了出来，完美格挡（Perfect Parry）不光可以对敌人造成巨大伤害，还可以让敌人直接进入眩晕状态。

3. 和原作世界观一样，本作的车辆无不例外都是马力强横的肌肉车，轰鸣的引擎声配合沙尘滚滚的效果，让人有种"舍我其谁"的霸气感。但霸气归霸气，玩家得习惯一下这种驾驶手感。本作的车辆无论加速还是全速都很快，总的来说就是转弯时得提前减速，平时尽量不要全速狂奔，要不然减速时很容易会使车辆失速从而失去控制。本作的车辆都不太耐撞，驾驶还是小心为妙。

TIPS 在游戏中充当重要角色的MAGNUM OPUS中文意思是"巨著"，从这台车的可塑性和性能来看，名副其实。

MAGNUM OPUS

●剧情

要想在废土上生存，最重要的是什么？答案有很多，但对于《疯狂麦克斯》的世界来说，最重要的无疑是车。在奇怪的机械师Chumbucket的帮助下，麦克斯来到了他的藏身点并见到了他呕心沥血的杰作：MAGNUM OPUS。这个号称废土上生存能力最强大的车辆暂时就只有个框架和引擎，而要完成这个杰作，Chumbucket需要麦克斯的帮助，而现在的麦克斯也需要Chumbucket的帮助。在Chumbucket的建议下，麦克斯决定先为MAGNUM OPUS找一个车壳。

●流程要点

1. 车没汽油就走不了，现实如此，游戏里也如此。不过随着游戏进程和要塞的发展，本作基本不会出现走到半路没油这种窘况。玩家的车上可以保存一罐汽油，笔者也建议自己的车上常备一罐，这倒不是为了加油，而是为了不防之需。本作的汽油用处颇多，除了帮车加油之外，还可以用以启动热气球（Ballon）和充当爆炸物来炸开障碍。

2. 在墓场（Graveyard）的流程中，并不会有敌人出现，玩家只要一路前进即可，捡到手电后别忘了按十字键←来开启。

3. 选择车壳只要选一个顺眼的即可，性能并没有区别，而且其余的车壳玩家会在今后的探索过程中获得。

4. 和Buzzard们战斗过后立即离开原地，敌人的燃烧弹很快就会接踵而来，右方有一条梯子可以回到入口，赶紧上车逃走吧。

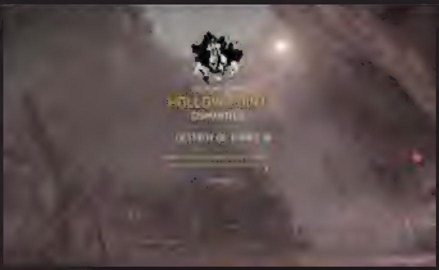
5. 逃走的途中玩家会遇到敌方车辆的阻扰，利用手中的枪射击车后背后的油缸即可轻松解决，这也是游戏初期子弹的主要用途。

RIGHTEOUS WORK

●剧情

有车后一切就好办多了，接下来只要把车组装好然后离开这个是非之地即可。当然，在此之前麦克斯得去找Scrotus算一笔老账。不过Scrotus现在生死不明，而Gastown这个地方现在就是被Scrotus的手下们控制着，解放这个区域不光可以削弱Scrotus的势力，还可以获得当地居民的信任从而更容易地完善MAGNUM OPUS。俗话说得好，千里之行始于足下，在Chumbucket和新装备鱼叉枪（Harpoon）的帮助下，麦克斯踏上了扫清Scrotus势力这漫长征程的第一步。

●流程要点



1. 地图上遍布着大大小小的营地（Camp），营地任务比较单一，不是炸毁油井就是全歼敌人。但在直接冲进去大干一场之前，玩家首先要面对的是外围的防御。防御主要分成三种，分别为瞭望塔、防御塔和喷火器。瞭望塔配置了狙击手，玩家既可以选择远远地利用狙击枪消灭（获得狙击枪之后，有弹药限制），也可以直接用车辆撞倒或者用鱼叉枪拉倒。防御塔和前者类似，只不过其攻击针对的是玩家的车辆（前者是针对玩家），第三种最为简单，直接鱼叉枪把放置在其周围的油缸扯下来即可。

2. 外围防御比较麻烦的一点是如果玩家在一段时间内没有把他们全歼的话，他们会获得加强，加强后攻击力和攻击范围都会提高。以前利用望远镜确定好防御措施位置然后靠近后一口气消灭是个不错的选择。突破外围防御另一个比较简单的方法就是寻找地图上名为“INTEL ENCOUNTER”的NPC，他们一般都会分布在各大营地的外面，和他们对话就能获得攻陷营地的一些提示（一般都是些能直接绕过外围防御的捷径），善加利用能让营地攻略之旅更为轻松。

3. 在营地里玩家会第一次遇到战嚎者“War Crier”（如果玩家有看过最新那部电影的话，肯定会对这货有印象）。放任他不管一段时间后其附近的敌人会获得加强效果，攻击力、攻击频率和血量都会大幅度增加。嫌麻烦的玩家可以开战前用枪把他一枪射爆，或者全灭敌人后再料理他。顺便一提，全灭其他敌人后这货会开始求饶，颇为喜感，语言过关的玩家不妨留意一下。

4. 接下来的流程中玩家需要先升级氮气加速（Nitro boost），氮气加速除了能加速之外（这不废话吗），利用氮气加速的加速效果朝敌人的车辆撞击还可以对其造成巨大的伤害。

5. 神秘旅人Griffa担任着本作的升级点，玩家需要通过完成形形色色的挑战（可通过菜单中的“Legend”项目查看）来获得点数，具体可参考系统部分。

INTO MADNESS

●剧情

千里之行才刚刚走了那么一步，Chumbucket的根据地就被Scrotus的手下Stank Gum一窝端了。这下麦克斯需要找一个新的要塞，Chumbucket建议先去一个叫Jeet的当地人所建造的要塞。Jeet不是什么好人，但是他和麦克斯还是有点共同点的，那就是他们都恨不得Scrotus一伙全都死光。

●流程要点

1. 要塞系统在本作中扮演着颇为重要的角色，成长后的要塞能给玩家的游戏带来很大的便利。而要塞要想成长除了靠钱（Scrap），玩家还需要收集相应工具的零件，零件可以通过搜刮地图的敌人营地或者搜刮点（Scavenging Location）来获得。

2. 部分工具的获得则是要完成支线任务，本作的支线任务大多都是由每个据点的头领提供给玩家，完成这些任务可以解锁一些工具（例如完成Jeet系列的支线任务可以解锁武器库（Armory），支线任务可参考后文。

TIPS | 游戏中很多重要角色的名字都有其特别含义，Hope和Glory的名字不言而喻，就是希望与荣耀。

A WASTELAND CLASSIC

●剧情

ARCANGLE，这种车型就和它的意思“大天使”一样，它蕴含着强大的力量，但组装它需要特定的零件和车身。不过对于麦克斯来说，只要告诉他方法就行了，之后的事只要交给双拳就可以了。

●流程要点

1. 玩家在本作能组装的第一个“大天使”车型就是“the Jack”，要组装它玩家首先要找到其对应的车壳（Shovelface），找到车壳后靠近按住 × 键 /A 键发射信号弹叫人过来回收就行。

2. 接下来的升级需要 300 大元，玩家可以提前准备好，之后的流程中玩家会来到本作的第二个要塞：Gutgash's Stronghold。

A PIECE TOUGHER

●剧情

要想进入 Gas Town，必须得先穿越 Dead Barrens。Gutgash 表示这原本是一件很容易的事，直到 Scrotus 一伙来到这里为止。现在 Scrotus 在两个区域的必经之路上建造了名为“JAW”的据点，这个据点守卫森严，光靠麦克斯现在的装备完全不可能突破过去。麦克斯需要强化一下自己的鱼叉枪的钩爪部分才能摧毁 JAW 那扇大铁门，而这个关键部件“Talon”现在是由一个叫“Dim Rim”的车队首领持有着。

●流程要点

1. 车队（Convey）是本作的支线之一，一般由一台运油车和几台护卫车组成，他们会沿着一条固定的路线行驶（地图上以红色虚线表示），玩家只需要把运油车干掉即可。运油车本身并没有多少攻击手段，但是如果玩家像对付其他杂兵那样直接用枪往油缸射的话，运油车会在血量下降到一定程度的时候开始“屁股放火”，如果玩家行驶在其后方后受到巨大伤害，所以要不就小心不要行驶在其后方，要不就老老实实撞烂它。

2. 摧毁车队除了能降低该地区的威胁度之外，玩家还可以获得一个叫“引擎盖装饰物”（Hood Ornament）的道具，这个同时也是本作的收集品之一。

BLACK MAGIC + SMOKE RISES

●剧情

在新装备的帮助下，麦克斯突破了 JAW 的防守并利用鱼叉枪摧毁了那扇大铁门并来到了 Dead Barrens 地区。在前往 Dead Barrens 地区领主 Pink Eye 的要塞途中，麦克斯和 Stank Gum 再次打了个照面。此时的他们正在试图摧毁 Pink Eye 的要塞。为了报之前摧毁 Chumbucket 根据地的一箭之仇，麦克斯向他们伸出了援手。在战斗的途中，麦克斯和 Hope，那位曾在 Gutgash's Stronghold 有过一面之缘的奴隶再次见面了，此时的她貌似已经变成了 Stank Gum 的专属奴隶。

●流程要点

1. 突破 JAW 的过程并不难，在新装备雷霆之枪（Thunderpoon）的帮助下，外围的敌人车辆和防御设施都能较简单地击破。雷霆之枪类似于现实中的反坦克火箭炮，利用它可以很轻松地摧毁大部分的防御设施，惟一值得注意的是弹药余量和它那漫长的上弹时间。

2.Pink Eye's Stronghold 外围的战斗中，玩家需要消灭 Stank Gum 的攻城武器 Catapult。不过在此之前，玩家需要先消灭围绕在它们周围的护卫车辆。对载具战特别苦手的玩家可以选择直接下车，此时的玩家只要仔细观察敌车的驾驶路线然后适时按下 R1 键 /RB 键翻滚躲闪即可，不到一会敌人就会失去耐心然后下车跟你打。以后的载具战也可以利用这点，不过对部分敌车和车队战无效。

3.Catapult 的对付方法很简单，只要利用鱼叉枪把车的后盖拉下来然后补一枪就可以。

4. 玩家还需要进入要塞内部，在里面玩家需要通过关闭阀门来通过火焰障碍，中途还会需要投掷雷霆之枪到对面开关以放下吊桥。当然中途会不断有敌人来阻扰玩家，轻松解决即可。

DANCE WITH DEATH

●剧情

麦克斯对于 MAGNUM OPUS 的最大不满可能就是它的引擎了，V6 引擎虽然性能不错，但和麦克斯之前爱车上的 V8 引擎相比，依然存在着相当大的区别。在 Gastown 地区有且只有那么一个 V8，它被安置在一台被称为“Big Chief”的车上，而这台车正是当地一项赛车项目的奖品。不过要想报名可不容易，赛事承办人 Outcrier 向麦克斯提出了一个条件：帮他找点小灯泡。话说不就找点小灯泡，能有多难呢。

TIPS 而机械师Chumbucket直译过来就是鱼饵桶，当然对于大部分欧美玩家来说这个名字只会让他们想起《海绵宝宝》里蟹堡王餐厅对面的海之霸，海之霸原名正就是Chumbucket。

●流程要点

1. 在正式踏上“找灯泡”之旅之前，笔者建议玩家先把麦克斯的装备和能力升上去，因为接下来流程的战斗部分和之前流程相比，难度提高了不少。

2. 目的地Underdune位于大地图上右上角的“THE DUNE”地区，这个地区比较特殊，因为这地图几乎什么都没有，除了几个搜刮点之外就是广阔的沙漠。

3. 探索Underdune的前半部分比较简单，毕竟没有什么战斗，玩家只需要小心驾驶即可。

4. 灯泡店里玩家会遭遇一场恶战，场景黑暗而且敌人数量众多。打开手电（十字键←）能提高一点能见度，小心不要被敌人包围了。

5. 接下来的逃跑就比较简单了，前半部分室内的驾驶部分尽量以稳为主，速度倒是相对减慢一些。室外就好办多了，毕竟这个地区就是一片大沙漠，踩住油门拼命逃吧！

FUMEHEAD'S DEBT

●剧情

虽然过程有点惊险，但是麦克斯还是如愿获得了参加Gastown的赛车比赛。不过麦克斯现在还需要一个站在他车后帮他“排忧解难”的战士，虽然Chumbucket修车技术一流，但战斗技术堪忧。由于参加太晚，战士早就被别人挑光了，Outcrier建议他去找另一个赛事承办人Crow Dazzle。在那里麦克斯找到了战士Tenderloin，不过要带走她可不是什么容易的事。

●流程要点

1. 和之前的车队类似，Top Dog同样是本作的支线之一，击败他们可以获得相应的汽车涂装。Top Dog一共有6个，对付方法大同小异：利用翻滚回避后攻击，攻击一定次数后后退然后继续专心回避，重复以上流程最后按下×键/A键发动处决技解决他即可，利用武器攻击可以对其造成不俗的伤害。部分Top Dog战的场景中还有各种道具，例如油桶或者喷火器，善加利用可以让战斗轻松不少。后期的一些Top Dog战中还会有杂兵和War Crier，前者还好说，后者必须提前消灭。

2. 组装Speed Demon的过程和之前组装The Jack类似，进入Archangel界面按图索骥即可。

3.Death Run是本作的支线之一，玩家需要从数台指定车辆中选择一辆来进行赛事，赛事类型分为Scatter Run、Barrel Dash和Time Bomb，最后一种Opus Wars是单纯的在线部分，暂时可以忽略。和其他同类游戏的赛车比赛不同，本作的赛车大多都是点对点的比赛而且赛道并不会在地图上显示（除了终点），不过赛道都涂上了红色的涂料（或者是鲜血？），沿着这条红色大道一路往前开就行。

4.Scatter Run不需要按照赛道跑，只要跑到终点就可以，路线自己选。Barrel Dash则需要通过“检查点”，注意不要离开赛道太远。Time Bomb和Scatter Run类似，只不过是时间更短而已。由于在Death Run中玩家并不能使用自己组装的赛车，防御力说得难听一点就是废铁级别的，所以比起到达终点，怎么在对手的“夹击”下活下来才是最重要的。先下手为强把对手先干掉是个不错的选择（利用枪直接瞄准敌车油缸）。本次流程需要玩家完成的赛事是Barrel Dash，老老实实沿着赛道跑吧。

IMMORTAL ENEMY

●剧情

在招募了Tenderloin后，麦克斯终于可以参加比赛了。虽然车上绑上了一个定时炸弹，而且以寡敌众，但凭着自身出色的驾驶技术和Tenderloin的帮助下，麦克斯击败了赛事前任冠军Stank Gum。不过就在麦克斯想拿到Big Chief，然后拍拍屁股走人之时，竟然和本以为早已死去的Scrotus重逢了。脑袋明明都被电锯锯开了都不死，看来Scrotus还真是深得他老爸Immortal Joe的真传啊，难道这货真的是不死之身（IMMORTAL）吗?

●流程要点

1. 在比赛前请尽量把自己的MAGNUM OPUS升级，特别是防御力和加速度，这会让你接下来的流程轻松不少。

2. 和Stank Gum的载具战有时间限制，不过时间限制挺长的，几乎可以忽略无视，玩家需要考虑的仅仅只有存活和击败Stank Gum而已。杂兵的数量是无限的，而且赛道上的陷阱和障碍不少，Stank Gum的手下还会不停从赛道旁想法设法妨碍玩家。不过由于玩家手上的Thunderpoon是无限的，而且Tenderloin的上弹速度可比Chumbucket快多了，杂兵提前清光即可，陷阱才是玩家真正需要小心的。

3. 如果玩家的爱车破损过于严重的话，可以考虑驶进“维修点”（外观就是一排洒水器）。赛道上的维修点一共有两个，分别是第一个分岔路的右边和第三个分岔路的左边，顺便一提，第二个分岔路的左边可以躲开陷阱。

4.Stank Gum的攻击并不凶猛，前半阶段的他会不停往其正后方扔炸弹，远离其正后方或者躲开炸弹即可。后半阶段他会开始往车的两旁喷火，这个应付起来更为简单，只要不要在他两边行驶即可。玩家只要紧咬其六点钟方向然后不停用雷霆之枪攻击他即

TIPS 大反派Scrotus的名字最为恶搞，但由于其实际含义过于那啥，不适合在杂志上刊登，所以就只能一笔带过了，有兴趣的读者可以去查一下。

可，Stank Gum 的车速度还挺快的，不过由于不是竞速，所以玩家还是尽量开稳一点吧。

5. 和 Tenderloin 的战斗没什么好说，本质上来说她就是杂兵的强化版而已，看准其攻击的类型然后作出正确的应对就可以。红色标志出现就躲闪，否则看准时机格挡，对于现在的玩家来说并不是什么难缠的对手。

6. 和 Scrotus 的第一战大概是本作最有技术含量的战斗了。他的大部分攻击都大开大合，和 Top Dog 类似，回避后攻击即可，需要留意的是他的攻击有时候是二段式的，所以玩家的回避需要更有耐心一些。HP 下降到一定程度后玩家对 Scrotus 的攻击将不再有效，此时玩家需要引诱其发动冲刺攻击，并让其撞到分布在场景四周的油桶上，之后只要重复上述流程即可。利用四周的杂兵积累爆怒槽然后发动暴怒攻击或者利用武器依然可以对 BOSS 造成不俗的伤害。

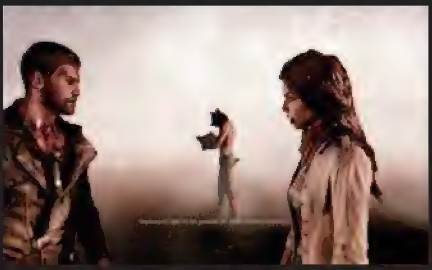
7. 和 Scrotus 的第二战更为简单，参照第一战的打法即可，由于这回并不需要利用油桶，所以第二战就显得更加简单粗暴了。

THE BIG CHIEF

●剧情

历史是如此惊人的相似，Scrotus 再次被麦克斯逼上了绝路，却在最后关头还是逃过一劫，被暗箭射伤的麦克斯被 Scrotus 扔下了深渊。这回救麦克斯一命的人不再是 Chumbucket，而是之前有过几面之缘的奴隶 Hope。在地下医生 Abdominous 的帮助下，麦克斯再一次活了过来。大难不死之后麦克斯的目标依然不变，还是 Big Chief 上的 V8 引擎。不过这次不用再去赛车了，麦克斯决定去用拳头把自己应得的奖品给夺回来。

●流程要点



1. 夺取 Big Chief 的流程相当简单，一路战斗过去就行了。加油后就可以大摇大摆地把 Big Chief 开走了。

2. 驾驶 Big Chief 逃走的部分相当简单，这车的性能本身就很强，而且还配备了喷火系统，待到敌车来到两旁时按下○键 /B 键让他们感受一下热情的沙漠吧。

之后玩家会到达本作的第四个也是最后一个要塞：Deep Friah's Stronghold。

IN IT FOR GLORY

●剧情

获得 Big Chief 后就是还人情的时候了。虽然表面看上去万分不情愿，但外冷内热的麦克斯还是决定帮助 Hope 寻找她的女儿：Glory。为此麦克斯再一次回到了那个黑暗阴森的 Underdune，不过在寻找 Glory 的途中发生了一点“小插曲”：被麦克斯留下来看车的 Chumbucket 因为过于害怕竟然开车逃走了。这下好了，先不说找不找得到 Glory，连回去都成了问题，麦克斯也只能硬着头皮继续往 Underdune 的深处走去。

●流程要点

1. 重返 Underdune 的流程和之前类似，只不过这次感觉更恐怖而已。

2. 寻找 Glory 的部分随便选就可以，在搜索两个洞穴后会发生剧情，正确的出口便会出现，不过在此之前先把附近的搜刮点都搜一遍再说。

3. 找到 Glory 后玩家需要寻找新的代步工具，在车前的空地上会发生一场强制战斗。不过对于现在的玩家来说这种程度的战斗也算不上什么了，小心不要被手持盾牌的敌人围攻即可。

4. 之后的部分玩家需要驾驶着 Buzzard 势力的车辆逃出生天。

Buzzard 势力的车辆无论是速度还是攻击能力都比较堪忧，但胜在皮糙肉厚。而且由于“THE DUNE”地区面积辽阔，所以和上次类似，踩住油门飞奔吧，只要逃出这个地区敌人就不会跟上来。

ALL IS LOST FOREVER

●剧情

在把 Glory 送回到 Hope 的身边后，Hope 提议麦克斯和他们母女一起生活，但执意于孤身一人的麦克斯断然拒绝了他们，MAGNUM OPUS 才是他现在的首要目标。在 Chumbucket 的老窝里，麦克斯找到了 Chumbucket 和 MAGNUM OPUS，但在场的还有 Stank Gum 和他的手下们。Stank Gum 作为 Scrotus 的得力手下之一，本身和麦克斯就是敌对关系，加上 Big Chief 被夺，新仇旧怨使得 Stank Gum 对麦克斯恨之入骨。而且他们报仇的对象可不单单只有麦克斯，还有 Hope 和 Glory。麦克斯如果真想去救那两人的话那就要捉紧时间了，不过在此之前，得先把 Stank Gum 解决掉才行。

●流程要点

1. 返回 Chumbucket 的老窝可以利用快速移动到其附近的传送点，这样不光可以节省时间，而且安全不少，毕竟现在玩家的车的生存能力相当堪忧。

2. 和之前的 Tenderloin 类

TIPS 实际上Immortal Joe三个儿子的名字都各有梗，都带有身体部位名。例如心智不健全的儿子名为Rictus Erectus，Rictus意为腹直肌，而Erectus则意为直立行走的原始人。

似，Stank Gum 的战斗依然采取后发制人的战术，先观察他的攻击然后作出正确的应对，惟一需要注意的是 Stank Gum 的格挡时机很短，得看准时机。

3. 接下来就是最终决战了，但在返回 Gastown 触发最终战前，笔者建议玩家尽量升级自己的爱车 MAGNUM OPUS，和之前一样，速度和防御力依然是首要升级目标。

PAINT MY NAME IN BLOOD

●剧情

当麦克斯赶到 Deep Friah's Temple 的时候，一切都已经太迟了。而麦克斯现在能做的就只有一件事：化身成为“疯狂麦克斯”，然后让 Scrotus 血债血还。

●流程要点

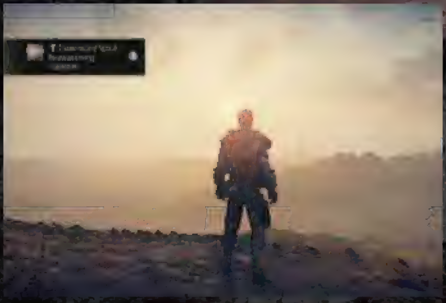
1. 在对付 Scrotus 的“座驾”之前，玩家得先对付他的护卫车队，不过对于现在的玩家来说应该是很轻松了，利用雷霆之枪和射击油缸来消灭敌人吧。

2.Scrotus 的“座驾”虽然看起来很能打，但实际上就是个“纸老虎”。玩家只需要把车驶到两旁然后用鱼叉枪把装甲给扯下来，然后补一枪就可以了。

3. 在最终决战中，玩家需要用肉身对付驾驶着 Interceptor 的 Scrotus 战斗。靠拳头显然不太现实，玩家需要寻找分布在四周的雷霆之枪然后按下○键 /B 键往 Interceptor 投掷。由于麦克斯的投掷距离比较短，所以为了提高命中率，笔者建议在 Interceptor 快要撞到自己的时候才把雷霆之枪投出去，虽然难免会受点伤，但是由于对手耐久度也不高，所以反而可以快速结束战斗。话说这种“玉石俱焚”的战斗方法还挺还原原作风格。

尾声

战斗结束了，Hope、Glory、Scrotus、Chumbucket，甚至连 MAGNUM OPUS 都不在了。在疯狂的战斗过后，留下来的就只有麦克斯和他的爱车 Interceptor。一切又回到了故事的开头，麦克斯开着他的 Interceptor，独自一人继续漫无目的地在废土上游荡。



通关后要素

通关后玩家可以继续完成支线和收集，作为通关奖励，玩家将可以换上麦克斯标志性的皮夹克和双管霰弹枪，并且可以选择 Interceptor 作为自己的座驾，继续在这片疯狂的废土上冒险。

废土任务

废土任务相当于本作的支线任务，大都比较简单，都是要求玩家去指定地点获得某些道具或者消灭敌人，但是由于奖励丰厚，而且很多奖励都和一些实用的升级项目息息相关，所以提前完成能让主线流程轻松不少。顺便一提，本作的支线任务虽然触发时间不一，但大多都没有失效时间。一些与主线剧情相关的人物，诸如 Chumbucket 和 Hope 的支线，由于奖励丰厚而且大多和一些关键升级或者收集相关，所以建议玩家尽早完成。

DINKI-DI	
关系人	Chumbucket
奖励	扫雷支线开启

流程说明：这个支线会在 Chumbucket 老窝被炸后出现，重返故地后就能完成这个支线任务，之后玩家就可以在要塞通过选择名为 Buggy 的车辆然后和狗狗一起出去排雷了。

LUST FOR POWDER	
关系人	Jeet
奖励	可以在Jeet's Stronghold里建造武器库

流程说明：玩家需要去指定地点救出一位火药工匠，战斗部分比较简单，惟一值得注意的是在洞穴里玩家会遇到一条分岔路，右方的路上会有不少陷阱，不小心踩上去的话可是会重伤的。顺便一提，本作所有资源都不缺就缺弹药，而弹药库能让玩家每次回到据点时都能补充全部的弹药（包括剃刀、子弹等一切消耗性武器），完成这系列的任务能给玩家带来不小的便利。

ASHES TO ASHES	
关系人	Jeet
奖励	可以在Gutgash's Stronghold里建造武器库

流程说明：玩家需要到达指定的地点然后发射信号弹（× 键 /A 键），其中一个地点会有敌人出现，下车解决即可。

TIPS 最后一个儿子名为Corpus Callosum（胼胝体），剧情描述为“只有婴儿智慧的男人”，而胼胝体发育不良的其中一个症状正是智力低下。

IRONCLAD FAITH

关系人	Gutgash
奖励	解锁升级项目Fracas Frame Armor（载具）

流程说明：玩家需要进入隧道里然后找到指定的物品。里面的战斗和探索都比较轻松，注意陷阱就行，中途玩家还需要下车消灭敌人或者是解除机关，路上遇到的障碍可以利用鱼叉枪拉倒。

PLAYING WITH FIRE

关系人	JEET
奖励	可以在Pink Eye's Stronghold和Deep Friah's Stronghold里建造武器库

流程说明：比较考验运气的一个任务，玩家需要驾驶一台卡车到达指定地点。卡车本身的速度特别是加速度比较慢，全速行驶还好，一旦停下来的话返回全速状态需要耗费大量的时间。而且和其笨重的车体不相符的是，这车的防御力还很低，一旦被数个敌人缠上的话，既不能格挡也不能用速度逃走。所以建议玩家在驾驶途中尽量不要走大路，减少与敌人相遇的机会。这个任务可以重复挑战直到成功为止。

A SIGH OF THE GODS

关系人	Gutgash
奖励	金钱（Scrap）

流程说明：玩家需要只身探索黑暗的隧道，话虽如此里面的战斗还是比较轻松的，别忘了在探索途中顺便把这个地点搜刮干净。

IN THE BUZZARD'S BELLY

关系人	Hope
奖励	解锁升级项目Maximum Mag Sniper Rifle（狙击枪）

流程说明：直接走到指定地点获得道具就行，一路上甚至连战斗都没有。

IN DUE TIME

关系人	Pink Eye
奖励	History Relic photo（收集）

流程说明：任务目标在其中一个敌人的营地里，这个营地由两座高塔组成，其中狙击手较为棘手，在进塔前应该优先解决。要不然即便玩家在入口处绕开狙击手直接进塔，在后面塔顶的战斗还会时不时被放冷枪。塔内的敌人和收集品都搜刮后就可以沿塔顶的绳索一路往下滑向目标地点了，目标地点内还有数个敌人，不要掉以轻心了。

GHOST OF THE PAST

关系人	Hope
奖励	解锁载具Demented Chariot

流程说明：到达指定地点后找到目标车辆然后开走就行。值得一提的

是虽然游戏系统提示只需要加一罐油就可以直接开走，但因为场景中的油罐里的油余量不一，所以为保险起见还是再加一罐吧，因为笔者就亲身经历过只加一罐油然后开走后中途没油的悲剧（笑）。

OUR DAILY BREAD

关系人	Pink Eye
奖励	可以在Pink Eye's Stronghold里建造蛆虫培养槽（Maggot Farm）

流程说明：玩家需要先到达两个地点并发射信号弹，然后来到第三个指定地点利用望远镜观察。此处玩家把两个信号点连成一直线，这条直线的中点下便是玩家的目标地点。里面的流程就简单多了，回程路上会遇到敌人，小心应付。

EXODUS

关系人	Pink Eye
奖励	解锁载具Dune Vessal Carrier

流程说明：和支线“PLAYING WITH FIRE”类似，只是这次玩家的卡车比上次那台更加慢，也更加脆。除了祈祷自己不要被敌人发现之外，不沿着大路跑这个方法依然有效。顺便一提，支线名字“EXODUS”正是著名神话故事《出埃及记》，从剧情和流程来看，这个名字无疑相当贴切。

BEAT TO QUARTERS

关系人	Gutgash
奖励	解锁升级项目Two-Up Bump Bars Ramming Grill（载具）

流程说明：在开始这个支线前，请玩家先把载具上的武器（例如Thunderpoon）和速度升级。敌人的车队会分三批依次进攻Gutgash的要塞，虽然每个车队都配备着数辆敌方载具，但实际上玩家只需要击破被保护在中间的油罐车。只要把油罐车击破就算是瓦解一次进攻，利用Thunderpoon在远距离击破是个相对比较安全且快捷的打法。Gutgash要塞的大门只能承受一次攻击，第二次受到攻击时就会宣布支线失败，所以玩家的行动必须迅速。同样的，这个支线可以重复挑战直到完成为止。

RUSTLE DAZZLE

关系人	Outcrier
奖励	解锁载具Crow Caller

流程说明：和主线一样，Outcrier提出的要求还是那么奇怪，这次他要求玩家去偷一辆车，玩家需要做的就是走到指定地点然后把车开走。在开往目的地的同时，玩家必须小心保护车辆不要被敌人破坏。因为和其他任务车辆类似，这车的攻击能力几乎为零，速度也不见得有多快。更糟糕的是这台车自带扩音器诱敌，所以敌人几乎是源源不断地从四面八方袭来。玩家在逃跑的时候可以无视大路，直接选择直线路线往目的地狂奔，虽然中途车辆难免因为地形关系受一点伤害，但总比被敌人撞毁强吧。

WHERE THERE IS SMOKE

关系人	Deep Friah
奖励	解锁升级项目Thunderpoon of Awe（载具）

流程说明：玩家需要关闭地下的数个阀门，在关闭全部阀门之前玩家的HP会因为毒气的缘故不断减少，话虽如此，减少速度很慢就是了。地下通道给人一种地形颇为复杂的错觉，但实际上玩家只需要往任务点的方向跑就行，关闭阀门的位置基本都在一条路上，分岔路也不多，所以基本不会迷路。

AS THE WRENCH TURNS

关系人	Chumbucket
奖励	解锁升级项目Chum's Holy Wrcheh（载具）

流程说明：这个支线相当简单，只要到达指定地点，用鱼叉枪把门拉开然后进内把道具拿到手就行。虽然流程简单，但解锁的升级项目相当实用，购买该升级可以提高Chumbucket的修车速度。

TORCH THEM ALL

关系人	Deep Friah
奖励	解锁升级项目Blow Thorches Side Burners（载具）

流程说明：这个支线需要晚上才能触发。玩家需要在晚上的时间来到指定地点并用望远镜观察，能看到火光地方便是目标地点。目标地点玩家会遭遇数场战斗，敌人数量众多小心应付。最后玩家还会遭遇一场BOSS战，不过打法还是Top Dog那老一套，这里就不阐述了。

A SHOT IN THE DARK

关系人	Hope
奖励	解锁升级项目Big Mama Lift Kit（载具）

流程说明：来到指定地点搜刮就能完成任务，同样的，归程时会遇到来自敌人的袭击。

奖杯/成就列表

奖杯类型	成就点数	名称	说明
白金	–	Halls of Valhalla	取得除此之外的其他奖杯
铜	10	Everything Lost Again	完成主线任务第一章
铜	15	Wasteland of Opportunities	完成主线任务第二章
铜	15	Digging a Deeper Hole	完成主线任务第三章
铜	20	Power in the Machine	完成主线任务第四章
金	100	Downward Spiral	完成主线任务第五章
铜	10	Slight Distraction	完成Dinki–Di废土任务
铜	15	Stop and Smell the Roses	完成全部废土任务
铜	5	Golden Boy	达到新的传奇等级
金	100	Road Warrior	达到传奇等级“RoadWarrior“
铜	5	The Quick Driver	完成一场Time Bomb
铜	5	The Smart Driver	完成一场Scatter Run
铜	5	The Skilled Driver	完成一次Barrel Dash
铜	12	Running Wild	在每个死亡赛车（Death Race）地点完成至少一场比赛
铜	15	The Saint	驾驶大天使完成一次死亡赛车
铜	40	The Guardian	驾驶每一辆大天使完成一次死亡赛车
银	40	The Messenger	驾驶每一辆大天使以传奇时间完成一次死亡赛车
铜	15	The Exiled	驾驶每一辆大天使摧毁一辆敌方载具
银	45	Start of Something Good	清除Jeet领域内的所有威胁
银	45	Keep Up the Good Work	清除Gutgash领域内的所有威胁
银	45	Spreading the Word	清除Pink Eye领域内的所有威胁
铜	15	Jeet Thrives	将Jeet要塞所处区域内的威胁值降至0
铜	15	Gutgash Thrives	将Gutgash要塞所处区域内的威胁值降至0
铜	15	Pink Eye Thrives	将Pink Eye要塞所处区域内的威胁值降至0
铜	5	Daddy Wants a New Grill	收集所有立标
铜	5	A Thousand Words	收集所有历史遗物
铜	2	Quench Their Thirst	给遇难者水喝
铜	10	Fresh Air	驾车在废土上腾空飞起
铜	10	Maximum Air	驾车飞起腾空4秒并安全着陆
铜	3	Doing Jeet a Big Favor	在Jeet的要塞里建造两个设施
铜	3	Doing Gutgash a Big Favor	在Gutgash的要塞里建造两个设施
铜	3	Doing Pink Eye a Big Favor	在Pink Eye的要塞里建造两个设施
铜	25	The Constructionisst	建造所有要塞中的所有设施
铜	5	Just Rewards	有5，000废料的库存
铜	15	Scrap Collector	有10，000废料的库存
铜	8	On the Road to Nowwhere	行驶1300个车身长度的距离
铜	5	The Bigger they are···	占领一座Top Dog营地
铜	50	Razing Legend	占领所有营地
铜	3	Wasteland Chef	吃一餐蛆虫
铜	10	Up，Up and Away	乘搭过所有热气球
铜	10	Bomb Specialist	清除全部雷区
铜	10	No Brainer	摧毁所有稻草人
铜	10	Sniper Suppressor	杀死所有狙击手
铜	3	Rust is the New Black	收集所有车身涂装
铜	25	Blockhead	获得最好的V6与V8引擎
铜	8	Just Walk Away	步行650个车身长度的距离
铜	10	Looked Everywhere	掠夺所有拾荒点
铜	25	Explosions Are Not Enough	完成所有营地的可选目标
银	50	Maximum	完全升级麦克斯
金	80	Up to the Task	完成所有非重复的挑战

曲终，人散

KONAMI的“幻痛”之时

今年8月初，《日本经济新闻》的一篇报道将Konami推向了舆论的风口浪尖。Konami被日媒称为“黑心工厂”，是社长上月景正绝对统治下的“上月王国”，而欧美媒体则将其戏谑为“健身房公司Konami”。作为Konami的创始人兼大股东，上月景正常年位列福布斯“日本50大富豪”榜之列，2014年他排名21位，资产达1560亿日元。在出身游戏行业的富豪中排名第二，仅次于手游公司COLPOL创始人马场功淳。但在2015年他的排名大幅下降到44位，资产缩水到900亿日元。眼睁睁看着年仅二三十岁的手游新贵们一夜暴富，已经75岁的上月景正难免对Konami当前的状况不满，一场彻底的改革势在必行……

文 藤曦　编 稀饭
美编 心の永恒

★失踪的小岛秀夫

Konami总部位于东京六本木最豪华的写字楼——东京Midtown的东座。该楼第10层是今年3月公司重组后新设立的“第8制作部”——在此之前该部门的名称是“Kojima Productions”，也就是全球MGS玩家尊敬的小岛组。

小岛组曾代表了日本的最强游戏开发实力，他们曾经站在世界之巅，是Konami的骄傲。而如今他却被Konami视为累赘。从今年春季开始，所谓的第8制作部被断网半年，工程师们与外部失去了联系，包括小岛秀夫本人也突然“失踪”——网友再也看不到他的推特更新，媒体的采访要求也被婉拒。

据《日经》报道，《潜龙谍影V 幻痛》的开发成本超过100亿日元——这是日本业界有正式报道以来最高的游戏开发成本，超过了70亿日元的《莎木》。由于预算不断超支，且发售日数度延期，到最后阶段，Konami强制小岛秀夫进入“幽闭”状态，整个团队被下了军令状——9月1日发售的目标一定不能再改。

今年6月，一则关于“《桃太郎电铁》系列”被悄然终结的消息在推特上疯传，透露该消息的正是该系列的制作人佐久间晃。《桃太郎电铁》曾是Hudson代表性的名作，2012年Hudson被Konami吞并，当时Konami看中的就是Hudson手头上的几个IP以及手游团队。没想到不到三年时间，《桃太郎电铁》就被轻易丢弃，甚至没有给玩家任何交代。该推文传开之后，Konami发表了紧急声明，表示其正在对《桃太郎电铁》的处置进行持续协商，只是还没有得出结论。佐久间晃只能寻求与任天堂合作。

不止是“桃铁”，Konami正在将其经典游戏系列逐一消灭。在宅男群体中有极高拥护度的《Love

Plus》被打入冷宫，被粉丝们亲切称呼为“岳父”的系列制作人内田明理在今年3月突然辞职，续作的开发计划据说已经被取消。《心跳回忆》、《幻想水浒传》等曾经红极一时的游戏系列都停止了新作计划。

如果说以上这些游戏的影响力主要都仅限于日本国内，那么《寂静岭》新作的取消可以说是真正引起了众怒。在广大玩家对恐怖游戏无感之时，《P.T.》的出现让所有体验过的玩家真正感到了脊背发凉。这种恐怖感比当年初见《生化危机》和《寂静岭》时更强烈。小岛秀夫用实验性质的《P.T.》证明了自己可以开拓《MGS》之外的新天地，他曾对媒体说《P.T.》是目前最让他兴奋的项目。然而这款被所有玩家翘首以待的游戏不仅被Konami取消，甚至之前发布的体验版也被强制下架，彻底断绝玩家再体验的机会。对此，与小岛秀夫合作的《环太平洋》导演德尔・托罗表示愤怒，并发誓从此再也不做游戏。

Konami游戏发展战略的转变，大概是从2010年开始的。当时手机游戏《Dragon Collection》以区区数千万日元的开发费，实现月营收数亿日元。手游来钱之快，让Konami的管理层感到震撼。当时公司创始人兼会长上月景正对员工下达了指示：“现在是社交游戏的时代，请全面着力于社交游戏。”在上月景正看来，手游是摇钱树，而开发成本动辄几十亿日元的家用机游戏则是资金黑洞。

上个财年，Konami的销售收入为2181亿日元，其中游戏业务占969亿日元。过去十年来，游戏业务的收入已经下降了四成。而且这还算上了已经占游戏业务总量40%的手游部分，如果单算家用机和街机游戏，10年来收入已经缩水到三分之一。目前Konami游戏业务的大部分利润来自手游。在游戏业务之外，10年来Konami的赌博机销售额增长了三倍，利润达到63亿日元，利润率达20%。一边是高风险、低回报率的家用机游戏，另一边是低风险高回报的手游，出于对股东负责的角度，管理层的决策可以理解。只是Konami的处理手法明显过于激烈，以至于在玩家中产生强烈反弹。

■和Konami决裂以来，小岛的反应一直非常低调，可以想象他对目前局面恐怕早有预料。

★ 完美主义

今年3月份的公司重组后，家用机游戏开发部门在Konami彻底失势，曾官至Konami副社长的小岛秀夫被一些高管认为是导致游戏部门成本飙升、利润率低下的罪魁祸首，当时就传出“小岛秀夫可能将要离职”。

据了解《潜龙谍影V 幻痛》开发内情的人士透露，Konami管理层与小岛秀夫在游戏开发理念上严重冲突。小岛秀夫对于游戏细节的重视程度达到了近乎“变态”的地步，这一点在业界众所周知。到了次世代，这种细节重视程度意味着无穷无尽的资金与资源投入，以及开发进度的不断推后。而管理层认为很多细节根本毫无必要，就算取消也不会对销量造成影响，这导致游戏开发过程中冲突不断。

YouTube知名游戏主播Doug曾在今年7月份采访了“《潜龙谍影》系列”的作曲村中梨花，由她口中打听到小岛秀夫与Konami决裂的根本原因可能是薪酬机制出了问题。据称，小岛秀夫在Konami拿的是固定年薪，游戏是赚是亏对他的收入没有多大的影响。所以作为一名游戏制作人，他当然追求把游戏做到极致，而且规模越大越好，不用太在意究竟花了多少钱。也正是因此他可以将游戏不断延期，可以任性地不断升级FOX引擎，又因为引擎没准备好而延期。

固定年薪的制度对欧美游戏制作人来说是难以想象的，但在日本却普遍存在。前CAPCOM首席制作人稻船敬二就曾多次抨击该制度，认为其导致日本游戏开发者存在严重的“工薪族心理”，不求有功但求无过。而在制作人层面，由于游戏热卖与否都跟收入无关，因此在项目经费、游戏的商业化设计方面会比较任性，原CAPCOM第四开发部就因为这样做出了许多制作人自身喜欢、却无法创造市场价值的游戏。

■上月景正（左）作为一个成功的商人，在乎的只有成本和利润。

具体到追求细节的小岛秀夫身上，“乱花钱”这一点可能表现得更明显。村中梨花说：“小岛是一个出色的制作人，可能是当代最出色的一个，但他没有Konami希望具备的强大商业嗅觉。”她举了一个例子：小岛秀夫曾经找她写一首曲子，结果接连写了好几版他都不满意，最后总共写了三四十首，但一首都没有被采用，而创作这些曲子的费用Konami必须全部照付。从过去几作《MGS》的制作花絮也不难发现，类似的例子还有很多。小岛秀夫往往会在很多被人认为不太重要的细节上耗费惊人的精力，很多玩家因此而钦佩小岛秀夫追求极致的工匠精神，却往往没有意识到这会给Konami造成巨大的成本负担。过去家用机市场规模够大，只要销量有保证，细节上多烧点钱也不影响大局。但如今家用机市场规模大幅萎缩，而画面精度的提升又导致追求细节的成本更高。小岛式制作理念开始让管理层越来越无法忍受。从游戏开发周期来看，《MGS3》花了3年时间，《MGS4》做了4年，而《MGSV》前前后后做了7年！照此趋势，已75岁高龄的上月景正可能这辈子也等不到《MGS6》……

小岛秀夫是一位完美主义者，《潜龙谍影》每一作的目标都是取得主要游戏媒体大满贯式的满分评价，事实上《MGS4》和《MGSV》都获得了GameSpot、IGN和《FAMI通》的满分评价。小岛秀夫是“《GTA》系列”的忠实粉丝，他曾多次表示很敬佩Rockstar能够打造出《GTAV》那样完美的游戏。《MGSV》是小岛秀夫的《MGS》完结之作，他绝不能容忍这款游戏有任何让自己遗憾的地方。同时《MGSV》是系列史上第一次沙箱化，而一个完美的沙箱游戏是用金钱堆砌出来的。《GTAV》的开发成本超过2.7亿美元，相比之下，《MGSV》的成本不到其一半。问题是，《GTAV》销量超过5000万套，而“《MGS》系列”的销量一般不超过600万套。如果再考虑到营销成本，600万套的销量可能只够回本。

小岛秀夫仍然是全球最受尊敬的游戏制作人之一，但对于正在转型的Konami来说，他已经失去了商业价值。从商业角度来说，这一切没有对错，只是曾互相依赖的双方已不再需要彼此。

但玩家和媒体可不这么想。

★上月王国

自从小岛秀夫与Konami闹翻的消息传出后，Konami就成为万夫所指的邪恶工厂。各路媒体都在深挖Konami的斑斑劣迹，几年前的消息都被挖了出来：比如Konami曾经将某著名大作的开发者调岗到赌博机工厂拧螺丝，该员工因此患上了严重的精神抑郁。Konami还将一些游戏开发人员调到公司一楼当保安，或者派到其健身俱乐部当清洁工。Konami以信息安全为由，对员工们进行高压监管，从公司总部无处不在的、以防范员工为主要目的的摄像头，到外出超时需全员通报批评，这一切都遭到媒体的讨伐。去年春季，某离职员工在Facebook上发表了新公司的就职状态，一些Konami现役职员因为点了赞而被强行调岗，其中包括深受下属爱戴的干部。

上月景正曾连续多年担任日本游戏业协会CESA的会长，而促进行业健康发展，为从业人员谋求福祉，是CESA成立的目的所在。上月景正为何会将Konami变成一个黑工厂？有知情者透露，Konami正在积极进行转型，不断剥离游戏业务。而营造出恶劣的工作环境，其实有利于员工们主动离职。因为在终身雇佣制深入人心的日本，裁员是一件十分棘手的事。Konami要进行彻底转型，如何处置公司现有的数千名游戏开发人员就成为一个大难题。

2012年，上月景正将公司董事会会长的位子让给了次子上月拓也，Konami的全面转型也是从那时开始。当任天堂都开始破除家族企业的色彩，引入现代化企业的经营体制，Konami却变得越来越家族化。Konami的董事会共7人，其中4人是上月家族成员，其中55岁的东尾公彦是上月景正的外甥，54岁的田中富美明是上月景正的女婿。虽然游戏是Konami的发家之本，但近年来上月家族对游戏早已失去兴趣。上月拓也在花700亿日元收购People公司成立健康服务事业后，高兴地对公司高管们说："我们总算开辟了游戏以外的事业"。当时在场的上月景正也明显表现出对游戏的不屑，并且非常反感人们将Konami认为是游戏公司。

在90年代末，Konami曾凭借《MGS》、《寂静岭》、"《DDR》系列"、"《游戏王》系列"、"《WE》系列"等畅销作品而成为日本第一大游戏发行商。日本的游戏发行商大多专长于特定领域，比如CAPCOM的动作游戏、SE的RPG、KOEI的历史类游戏，而Konami更接近于EA等欧美发行商，在多个主要类型上都有强势的代表作，这是其能够保持业绩稳健的原因。但是随着西方发行商的崛起，Konami在其各类型游戏上遭到了全面压制，大批西方丧尸游戏挤占了《寂静岭》的生存空间，《DDR》被《吉他英雄》抢走了风头，《WE》面对《FIFA》的崛起毫无招架之力……过于依赖海外市场的Konami，在西风渐进的大环境下艰难生存。面对这样的局面，Konami最高管理层的对策是寻找新的业务突破口，并且确实在健身、赌博机和手游等新业务上尝到了甜头，股东们对此很满意，管理层因此想要摘掉自己"游戏公司"的帽子。不仅如此，Konami也从海外市场逐步撤退，今年春季Konami已经从纽约证券交易所退市。目前Konami已经从一家外向型公司转为以国内市场为主，其绝大部分业务都专注于日本国内。

■新上任的太子爷上月拓也是个优秀的继承者，但这意味着他会延续上月景正对于主机游戏的一贯方针。

小岛秀夫是Konami能够在欧美市场占有一席之地的最后一张王牌，他的离去标志着Konami真正从家用机市场撤退。而小岛秀夫其实也不再需要Konami。《MGS》已经完结，没有Konami的约束，他可以自由地做自己想做的游戏，以他的业界声望想为自己的新作拉到风险投资并不难。小岛秀夫不仅是游戏开发天才，更是极其了解玩家心理的营销天才，这正是打造原创IP最重要的素质。游戏产业的创业时代已经到来，创业才是更适合小岛秀夫的职业方向。

★最后的最后

《MGSV》的故事发生在1984年，那一年小岛秀夫本人20岁，正在上大二。他就是从那一年开始玩FC。小岛秀夫说："那是我人生中最失落的时候，我本人想入行电影业，但是环境不允许，我只有放弃希望，上了一所普通的大学。"玩游戏成为当时小岛秀夫排遣郁闷的方式。

小岛秀夫在游戏的世界里实现了自己当导演的梦想，如今玩家们都叫他"小岛监督"，所谓"监督"即日语中"导演"之意。小岛秀夫说，在他的有生之年将会继续做游戏。脱离《MGS》之后，他的下一步举动更值得我们关注。最近有传闻说小岛秀夫已秘密加盟腾讯，可能会为腾讯开发网游。但该传闻可信度并不高，小岛秀夫所擅长的重度剧情向游戏并不适合中国市场。欧美市场才是小岛秀夫的兴趣所在。

小岛秀夫已经开发了30年的《潜龙谍影》，这30年来，他的一些实验性作品也给人以惊喜，早期有《Snatcher》，近期有《P.T.》，小岛秀夫的作品永远不乏电影式表现力与鲜活的创造力。在这个原创游戏匮乏的时代，我们需要小岛秀夫带来原创的3A大作。

至于Konami，《潜龙谍影》这个品牌仍然具有足够的含金量，新作已经在招兵买马。但在Konami的招聘信息中所写的项目名是"Metal Gear"而不是"Metal Gear Solid"。这可能是因为小岛秀夫与Konami之间在系列知识产权方面存在某种协议，正如佐久间晃拥有《桃太郎电铁》的部分知识产权，小岛秀夫可能也拥有"MGS"的部分权利。小岛秀夫走后，《MGS》就在真正意义上终结了。未来的"Metal Gear"将会是全新概念的游戏。小岛秀夫说，《潜龙谍影V》实现了系列剧情的"闭环"，该讲的故事都讲了，需要交代的细节都交代了，再出续作也只是狗尾续貂。那么未来的"Metal Gear"要么是像《古墓丽影》一样进行彻底"重启"，要么是做一些莫名其妙的衍生作品直到把剩余价值榨干。根据目前Konami的经营策略，看来后者的可能性更大，也许它会变成一款手游，又或者是F2P商业模式的网游。

在《潜龙谍影V》发售当天，小岛秀夫发布了向"《MGS》系列"道别的视频，他在视频中说："每一作我都当成最后一作，不会再有续作。就这样不知不觉就过了28年。"在视频的最后，小岛秀夫拜访了一个忠实玩家的家，他叫肖恩，今年2月因癌症病逝。去年底，小岛组在游戏开发最艰苦的阶段收到了已经病重的肖恩的信，这封信深深地打动了小岛秀夫，也成为支持开发团队熬过艰难时期的动力。肖恩最终没有等到《潜龙谍影V》，但他收到了小岛秀夫寄出的特别礼物，他在游戏中度过了生命中最后的几天。肖恩的母亲说："虽然身体不能动弹，但在游戏里他能奔跑，能跳跃，最后那几天，他过得很开心。"

游戏的魅力本质就在于此，它为玩家创造了另一个世界，让玩家在这个世界里体验另一种人生。创造出让玩家感动的游戏，是所有开发者的动力。小岛秀夫说："玩家就是一切，没有他们，我做的一切都没有意义。我的任务就是超越他们的期待。这对我来说是最重要的。他们的力量让我一路走到了今天，所以说，是玩家一直陪着我创造这款游戏。我想对所有人说一声感谢。"

《潜龙谍影》的28年旅程至此已圆满结束，它也许不能超越所有人的期待，但它应该是让大多数玩家满意的完结篇。

■今年的TGA大奖，或许已经是《MGSV》的囊中物。

★年度最佳游戏?

《MGSV》发售后获得了全球各大游戏媒体的强烈好评，IGN、GameSpot、FAMI通等权重媒体都给出满分评价，但也有一些媒体对此提出质疑，认为这是Konami暗中操纵的结果。

在《MGS4》发售之前，Konami举办了所谓的“媒体评测活动”——从世界各地邀请了媒体记者们，在豪华的五星级酒店里租下N个包间，让媒体们连续玩几天游戏，然后发表评测文章。该活动大获成功，《MGS4》获得了多家主要媒体的满分评价，成为系列评分最高的一作。于是在《MGSV》发售之前，Konami再次举办了“媒体评测活动”。只有参加该活动的媒体才能在游戏发售之前发表评测报告，而这对于提高游戏网站的点击量很有帮助。Konami不会向未参加评测活动的媒体提前提供评测用版本，因此这些媒体只能在游戏发售几天后才出评测报告。参加过媒体评测活动的记者们认为，在那样的环境下，很容易打出高分，因为服务周到的Konami工作人员会在潜移默化中影响记者的判断。于是“一款本就优秀的游戏+工作人员楚楚可怜的眼神=满分”。

据Konami官方发布的数据，《潜龙谍影V幻痛》首日全球出货量突破300万套，与《MGS4》持平。考虑到前作是PS3独占，而本作是5个版本同日发行，因此这个出货量数字其实并不算高。独占游戏能够享受硬件商的补贴，以及广告支持，而跨平台的所有费用都要自理。据《福布斯》推算，100亿日元的开发成本，加上高昂的营销费用，意味着本作销量至少要达到五六百万套才能回本。前作最终累计销量为600万套，如果本作无法超越，那么对于Konami来说数百人团队的7年努力换来的是亏本。不过Konami对本作的品质非常自信，认为其有望成为“年度最佳游戏”。截至9月7日，据Gamerankings网站统计，本作共获得了十几家媒体的满分评价，媒体平均分为94.47，是2015年迄今为止新上市游戏的最高得分。

★全球媒体点评

也许《MGSV》最棒的地方是就是巧妙的将游戏性放在了优先的位置，而大部分的叙事内容则为之让路，这让过去被它的复杂故事吓退的玩家有了享受它的机会，使其既是完美的入门之作，又是令人满意的终结篇。《MGSV》汲取了一个伟大系列的精华，成就了系列的最佳之作。——英国《电讯报》，100分

在该系列的历史上从未有哪款游戏有如此充满深度的游戏性，以及如此规模的内容量。过去系列作的精华在这里一样不缺，而崭新的开放世界玩法更让人爱不释手。在叙事方面，从没有哪款《Metal Gear》格调如此统一，主题如此深刻，表现力如此迷人。《幻痛》可能是史上最佳动作游戏的有力竞争者，更毫无疑问是《Metal Gear》史上最佳。——GameSpot，100分

肯定有其他沙盒动作游戏比它的世界更大，在小地图上可以追逐的目标更多，但没有哪款游戏像它那样让我乐此不疲地计划、适应与利用周围环境。《潜龙谍影V幻痛》不仅尊敬我作为一个玩家的智商，更是做得恰到好处，达到了绝大多数游戏无法达到的高度。——IGN，100分

不可思议，难以置信，我们得到的是近乎完美的“《Metal Gear》系列”终结篇。我绝对相信《幻痛》就是小岛秀夫多年来构想的系列终极形态。——PlayStation LifeStyle，100分

Big Boss的最后一战把玩家带到了系列史上最具野心的世界中，它几乎兑现了自己的全部承诺。如果说这是小岛秀夫的最后一款游戏，那么他无疑是从业界的最顶端退出。——EGM，95分

《幻痛》是一款杰作。他在对“《潜龙谍影》系列”进行扩充与丰富的同时，并没有牺牲该系列令人喜爱的优点。它有宏大的规模，有好莱坞巨星，还有炫目的技术，但真正让我们感动的是它的细节。直到现在，它的一幕幕仍然在我们的脑海里挥之不去。很少有游戏的故事如此地发人深省。几十年后，《Metal Gear》竟然还能如此迷人，如此惊艳，如此激动人心。——GameTrailers，93分

一个系列能有如此持久的生命力离不开进化，《幻痛》证明了冒险创新的重要性。一个开放的世界，一个可以改造的基地，以及多样化的任务结构——这些都不是《Metal Gear》的传统，但正是它们让《幻痛》变得如此特别。——GameInformer，93分

这可能是小岛秀夫最大的一次失败，但这种虐心的传奇剧感觉是其最好的结局。无论如何兴奋，如何冲突，以及如何支离破碎，他至少勇敢的尝试了，人生之美丽正在于此。——华盛顿邮报，80分

文 伽蓝&乙太 美编 NINA

万众期待的《潜龙谍影 V 幻痛》终于如期降临，本作的游戏素质确实值得玩家长久的等待，将其称为系列中最好玩的一作也绝不为过。虽然剧情部分小有争议，但总算为整个系列的时间线进行了补完，一些剧情细节也得到了解答，相信剧情派也能感到满意。由于本作的内容"过于"厚道，出于篇幅的考虑，本期为大家带来的是本作的系统详解以及流程难点攻略，更多深度研究内容请继续留意我们下一期的杂志。

潜龙谍影V 幻痛	Konami	动作冒险
多机种 Metal Gear Solid V:The Phantom Pain		美版
2015年9月1日	本地1人，在线1~16人	对应玩家年龄：17岁以上
售价为X360/XOne/PS3/PS4：59.99美元		

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

操作说明

Xbox One/X360版	PS4/PS3版	作用
LB键	L1键/L2	呼叫任务提示/指令菜单（长按）
RB键	R1键/R2	视角复位/打开望远镜（长按）/（举枪状态下）切换主视角瞄准
LT键	L2键/L1	举枪
RT键	R2键/R1	射击/发动CQC
A键	×键	切换站立/蹲姿，长按为匍匐
B键	○键	换弹/拾取
X键	□键	（移动中）飞扑
Y键	△键	攀爬/动作键
十字键	十字键	切换装备/打开装备菜单（长按）
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	视角
VIEW键/BACK键	触控板/START键	系统菜单
MENU键/START键	OPTIONS键/START键	打开iDroid界面

基本系统

体力系统

本作的体力值设定与原爆点相同，采用了时下射击类游戏流行的自动恢复设定，只要玩家在受伤后一定时间内没有继续受到伤害，那么体力值就会自动恢复，受伤的程度会以"晕血"的形式显示在屏幕之上。但是，受伤时有一定几率进入重伤状态，重伤状态表现为屏幕完全变成深红色，这个时候游戏会提示玩家按下Y/△键为自己进行急救，如果成功进行急救后就可以完全恢复正常，但需要注意这个急救的过程会因敌人的攻击而中断，因此必须选择安全的位置进行操作。

©2015 Konami Digital Entertainment

标记

在游戏中可以对几乎所有的事物进行标记，无论是敌人、车辆、动物、还是武器均可。标记的方式有很多种，最基本的方式是在武器射程范围内用准星观察，或是使用望远镜观察进行标记，另外还可以通过借助同伴的能力来实现。敌人在被标记后会呈现蓝色的高亮光影，而且头上也会有相应的状态信息，被标记的敌人能被隔墙观察到。只要标记敌人一次，那么他的标记就不会消失，就算任务过程中失败读取 Checkpoint 重来，原来的标记也仍然会保留下来，在某程度上这种设定降低了游戏的难度。另外，使用 CQC 放倒敌人拷问后，也能从敌人口中套出关键信息的位置，这时也会自动标记部分资讯。

iDroid

iDroid 其实就是游戏中呼出的游戏菜单，这个菜单可以说是一切功能的入口。其分为 3 个部分，Mother Base 界面主要用于母基地的管理。Map 界面就是最常用的地图功能，在地图上玩家可以看到一切的标记，并且可以设置各种各样的标记。Missions 界面是管理各种任务的界面，比如选择主线任务以及支线任务、派遣部队完成任务。

任务支援

iDroid 在任务过程中最常使用的，当属其呼叫支援的功能，任务中玩家可以随时以花费 GMP 的方式向母基地要求各种增援，具体如下：

Supply Drop：最常用的选项，在此可以呼叫各种弹药以及消声器的补充，另外还能呼叫武器以及已回收载具的空降。

Buddy Support：这个菜单除了可以向同伴下达一些特殊的指令外，还能随时回收当前同伴并空降其他同伴更换。

Fire Support：随着游戏的推进，会解锁呼叫空中支援的功能，根据支援班的等级，从上到下的支援具体有投掷炸弹、烟雾弹催眠气体、电子干扰，甚至还能要求改变当前的天气，不过在使用 Fire Support 后，过关后的评价最多只能达到 A 级。

Helicopter：呼叫直升机到指定地点，主要用于完成任务后的撤离。

评价计算方式

游戏主线任务的评价系统延续自《原爆点》，也就是说游戏的评价系统采用任务独立结算，而且评价也以总分的方式评定，而且在《幻痛》中连“杀敌”这一扣分指标也去除了，这使得游戏获得高评价不一定需要拘泥于“不被发现、不杀敌、不接关”这样老套的硬性指标，从而使获得高评价的方式更加人性化，方式也更加灵活，一般来说在过关时总得分 13 到 14 万分都能获得 S 级评价。不同任务对于不同指标的加减分幅度并不相同，影响评价的指标具体如下：

基本指标

时间：过关时间越短，得分就越高，时间这一指标是在整体分数评定中最重要的指标。

触发警报：触发警报后按次数扣分，每次扣除 5000。

被命中次数：在被敌人发现后被攻击命中的次数，每被击中 1 次扣除 100 分。

战术击倒：战术击倒是指利用 CQC 将敌人击倒的次数，每次增加 1000 分。

爆头：枪械射击爆头的次数，每次增加 1000 分。

射击命中率：根据本关的射击命中率加分，无关紧要的加分项。

无力化敌人个数：CQC 击倒、麻醉敌人都算作使敌人无力化，每个增加 200 分。

有效拷问数：利用 CQC 拷问敌人成功的次数，无关紧要的加分项。

俘虏回收数：在战场中回收俘虏会加分，每个增加 5000 分，回收俘虏对高评价很有帮助。

奖励指标

任务额外指标：每一关都有 2 个额外的加分项，一般来说这些加分项就是任务中摘取的 2 个次要目标，一般加分幅度根据任务不同而不同。

不接关：不读取 Checkpoint 重来增加 5000 分。

不杀敌：增加 5000 分。

不触发反射模式：增加 10000 分。

不触发警报：增加 5000 分。

不触发警报 + 不杀敌：增加 20000 分。

无痕迹过关：一般不出现在列表上的隐藏选项，在不对敌人进行任何动作情况下不被发现过关，增加 100000 分，最高的加分项。

CQC

CQC 是系列的传统要素，它允许玩家在无声的状态下迅速将敌人制服，具体发动方式为靠近敌人后按下 RT/R2 键，而根据后续输入指令的不同，CQC 会派生出不同的动作内容。

击倒（连点 RT/R2 键）：快速放倒敌人，如果附近有多名敌人还可以连续按键发动华丽的连续 CQC。

摔倒（左摇杆 +RT/R2 键）：将敌人直接摔晕。

在按住 RT/R2 键的情况下，可以将敌人制服，这个状态下可以派生出 3 种不同的操作。

拷问（按住 LB/L1 键）：在激活拷问选项后，可以用右摇杆选择左侧 2 个选项，上方选项的作用为强迫他吐出附近重要信息的情报，而下方选项的作用是让他说出附近敌人的位置信息。

勒晕（连点 RT/R2 键）：勒晕敌人。

暗杀（Y/△键）：将敌人直接割喉杀死。

缴械（CQC 发动的瞬间 LT/

TIPS 当母基地内有拥有技能Trouble Maker的成员时，最好尽早开除，否则其他成员会受其影响而住院。但拥有技能Mood Maker的成员可以抑制这类搅屎棍。

L2 键）：直接缴械敌人，如果是无声接近敌人背后举枪的话也可以让他主动放下武器，部分敌人在被缴械后会有不老实的举动，如果他的双手慢慢放下，这时就是他准备反击的信号。

时间&天气

在本作中有 2 个要素会对潜入造成很大的影响，它们分别是时间以及天气。时间对潜入的影响无非就是日与夜的区别，白天时敌人的视野良好，很容易就会发现潜入的玩家，相反黑夜敌人的可视距离大幅下降，因此晚间潜入是最好的选择。在执行每一个任务时，玩家都可以选择投放进入战场的时间，可选的有 ASAP（根据当前时间马上进入），0600（白天）以及 1800（傍晚），玩家可以根据自己的实际情况来决定具体的时间。

天气对于潜入的影响体现于一些细节上，比如在雨天时玩家的脚步声会被弱化，在半蹲状态下无论用何种速度移动，敌人都不会听到脚步声。另外恶劣天气如沙尘暴会使敌我双方的视野都受到极大的影响，不过如果玩家提前将敌人标记，那么即便在沙尘暴下都能对敌人的位置了如指掌。

幻影雪茄

幻影雪茄 (Phantom Cigar) 是游戏初期就拥有的道具，这种雪茄使用的特殊的草药制成，能使人忘掉实际的时间流逝，在使用时游戏内时间会快速加快，利用它可以调整想要的时间甚至是天气潜入。需要注意的是，幻影雪茄必须合理地使用，因为它的作用仅仅是加快时间的流逝，在使用时附近的敌人也会同样受到这个时间的影响，比如玩家将一名敌人麻醉，如果这时在他旁边使用幻影雪茄，那么敌人会因时间的影响而醒来马上发现玩家的踪迹，所以必须在安全的地方使用。

另外，使用幻影雪茄时流逝的时间，会计入任务消耗时间之中，这会使任务评价中时间一项难以获得高分，因此想要获得高评价，还是要避免使用这个道具。

战斗区域

游戏的主线任务每一关都有一个限定的任务区域，这个区域在地图上显示为白色的框体，而在完成每一关的目标任务后，地图上会再出现一个范围更小的红色框体，这就是所谓的战斗区域（Hot Zone）。玩家需要离开这个战斗区域才算作真正的过关，撤离的方式有 2 种，一种是呼叫直升飞机，然后前往降落地点登上飞机从空中离开，另外一种就是在陆路撤离，只要跑过红色边线外就算作离开。

富尔顿气球回收系统

相信从和平行者一路走来的玩家一定不会对这个系统感到陌生，利用这个系统，玩家可以在游戏中以长按 Y/△键的方式将敌人回收，使其成为我方的成员，而且通过在开发界面升级，还可以回收资源集装箱、装甲车等重型物品。但是，气球回收的几率并非 100% 的，首先它需要在露天的场景下使用，其次它会受天气因素的影响，当前天气越恶劣，回收成功的几率就越低，除此之外，有一些受了重伤的目标也不能直接用回收系统回收。在使用这个系统时，最好不要当着敌人的面使用，这样不仅容易被敌人击破气球，还会使敌人进入警戒状态。

通过开发富尔顿回收系统的“Carco”科技树，将可以回收敌方迫击炮、机枪塔等武装，甚至是敌方的装甲车、坦克都能直接回收。而在完成支线任务 50 后，还能进一步开发无视地形和环境的虫洞回收系统。

反射模式

反射模式是游戏的潜入辅助系统，它允许玩家在潜入过程中不慎被敌人发现的瞬间作出反应，这时会自动进入短暂的子弹时间，如果在子弹时间内击杀 / 麻醉敌人的话，那么就不会触发警报。利用反射模式能有效降低被敌人发现的几率。反射模式可以在 OPTIONS-GAME SETTING 中手动开启 / 关闭，虽然在任务中发动反射模式的话会无法在相关评价中获得分数加成，但本作的 S 级评价十分宽松，因此还是建议玩家保持反射模式常开。

小鸡帽

小鸡帽是一个新手辅助系统，在在 OPTIONS-GAME SETTING 中开启后，Big Boss 会戴上滑稽的小鸡帽子，这个帽子的作用在于在被敌人发现时，能够最大无视敌人的警报 3 次，但代价是在使用小鸡帽后，该关卡的评价最多只能达到 A 级，因此只建议玩家在卡关无可奈何时酌情使用。

英雄度

在游戏中几乎所有的行为都会与英雄度关联，那么英雄度是什么呢？所谓的英雄度，就是 Big Boss 以及钻石狗部队在世界中的名声，完成任务、派遣任务成功以及扩张基地设施等行动会增加英雄度，相反被敌人发现，杀死敌人等会降低英雄度。英雄度越高，在完成任务的结算界面中就会有越高的几率获得志愿兵，而且在战场上碰到的敌人的能力也会随着英雄度的提高而提高。当玩家的英雄度积累到 15 万时，就会进入“英雄”这一状态。

恶魔度

恶魔度是一个与英雄度完全相反的数值，其提升方式简单来说就是做出违背道德的事，最直观的就是在战场中肆无忌惮地杀害敌方。恶魔度与英雄度不同，玩家无法再游戏中准确查看其具体数值，但随着恶魔度的提高，Big Boss 头上的角会越来越长，而且身上会出现无法被洗去的血迹，累积的恶魔度越高，上述的外观改变就越明显，如果不想变成这个样子的话，就要尽量规范自己的游戏方式，以麻醉 / 击倒的潜入作为主要游戏方式。

TIPS 在FOB对战中，即使无法找到对手的具体位置，谍报班也会将其的大概位置标记在地图上，而且谍报班等级越高，标记的精度也越高。

出击准备

每一次进行任务之前，都会进入一个出击的界面，在这个界面中玩家可以从头到脚配置自己投入战场的装备，但是需要提前知道的是，每一件装备实际上都需要消耗一定的 GMP 来装备，也就是说身上带的东西越多，消耗的 GMP 也会越多。而实际上除了一些特殊的任务外，大多数任务一把麻醉枪加上一把顺手的步枪就足够应付了，同时道具也推荐尽量简单为宜，毕竟这是一个强调潜行的游戏。

继承《潜龙谍影V 原爆点》存档

本作可以继承《原爆点》的存档，如果玩家曾经玩过前作，那么需要首先将《原爆点》进行更新，然后在《原爆点》的菜单选择 Save Data Upload，完成后回到《幻痛》的菜单选择 Download MGSV: GZ Save Data 就可以继承前作的存档。

继承存档可以获得 2 套服装，分别是 SV-Sneaking Suit (《原爆点》潜入服）以及 Sneaking Suit（再现 MGS1 造型的服装），但即使不继承存档，玩家也可以自行开发，因此即便无法继承存档也不必在意。除了服装外，还会根据玩家在原爆点中的完成程度给予一些母基地成员奖励，但这些成员除了恶搞的小岛秀夫外，能力都不会太高，只在初期略有作为。

同伴系统

同伴系统是本作新增的系统，在每一次行动中玩家可以携带一个同伴，不同的同伴取得方式以及作用的大相径庭，以下是所有的 4 位同伴。

D-Horse

D-Horse 是游戏初期就拥有的白马，由于本作的地图巨大，在一些需要赶路的情况下能最大程度体现 D-Horse 的作用。在骑乘 D-Horse 时，按下 X/□键可以加速，而按下 A/× 键可以半挂在马腹，降低被敌人发现的风险。

D-Dog

在进行游戏初期的部分任务时，会在任务开始时的投放位置听到幼狼的叫声，就算玩家将其无视，它也会不依不挠地缠绕在 Big Boss 的附近。将其麻醉回收后，这样在回到母基地后就会触发 Ocelot 同意将其训练剧情，这样在完成一定量的任务后，在返回母基地时幼狼会长成，并且成为可共同出战的同伴。

D-Dog 的作用在于探知附近的事物，而且这个探知能力十分夸张，只要带着它在身边，在靠近草药、敌人、载具它都会吠叫并自动将这些物品标记在画面上，对于潜入来说 D-Dog 是极佳的伙伴。同时，通过开发 D-Dog 的装备并在指令菜单向其发出指令，它还能以吠叫诱敌、击晕甚至是杀敌。

Quiet

Quiet 是在预告片中多次出现的性感女狙击手，她出现在主线任务 11 中，在任务中将她击倒后，玩家可以选择将她杀死或是将她带回到母基地，选择在将她带回母基地后，随着流程的发展，剧情中 Ocelot 会要求 Big Boss 回到母基地的牢房对 Quiet 进行观察，在这之后 Quiet 就会正式成为可选的同伴。

Quiet 主要担任狙击掩护以及侦察的工作，在初期她的能力十分不好用，不仅狙击枪的声响会引起敌人的注意，而且杀伤性武器杀敌也会影响回收敌方士兵以及任务高评价的表现。但随着与 Quiet 好感度的提升，可以逐步为她开发实用的同伴装备，特别是在好感度超过 80 时，只要满足条件，可以为她开发实用的消声麻醉狙，有了这个武器之后，往往只需要将她派到敌方据点并指示她开始掩护，敌方据点的大部分敌人就会纷纷倒地入睡，十分霸道。不过在面对一些配备有头盔的敌人时，Quiet 第一击只能使其的头盔掉落。

D-Walker

D-Walker 是一台长相十分蠢萌的机器人，它解锁于主线任务 13 后，D-Walker 实际是一台多功能的战斗机械，一般情况下，它的移动操作和人没有什么不同，但在按下 X/□键后 D-Walker 会进入高速滑行模式，要比普通移动要快，然后按下 A/× 键可以刹车，并转换成慢速的潜行模式，在这个模式下 D-Walker 的移动是无声的。

武器方面，D-Walker 初期的装备十分简陋，基本就是和玩家无异的麻醉枪等，但通过逐步的开发，可以增加对装甲车炮、火神炮以及火焰发射器等强力的武器，还可以强化其手臂使它能发动近战 CQC。一般来说，D-Walker 适用于一些会发生猛烈战斗的关卡，对于潜入你会有更好的选择。需要注意的是，因为 D-Walker 是一个武装，因此它的武器需要在 Customize 菜单中更换，在出击界面是无法更改 D-Walker 的装备的。

好感度

游戏中 D-Horse、D-Dog 以及 Quiet 是存在好感度的设定的，这个好感度以钻石狗图标的条状槽显示，但其背后实际上是一个隐藏的数值，这个数值最高为 100，好感度每提升 10 就会增加一个图标。每次带同伴出任务都会固定获得一定值的好感度，然后根据在该任务中与同伴的互动、协作程度的不同，在过关后同伴提升的好感度也会有所不同。换句话说，多带同伴出任务、多使用同伴的能力就是提升好感度的方法。

随着好感度的提升，会解锁一些新的同伴指令，比如让

TIPS
在游戏中长按LB/L1键可以呼叫出一个环形的指令菜单，这个菜单中可以使用假肢的一些特殊功能，以及对当前携带同伴发出一些指令。

D-Horse 原地拉大号迷惑敌人，或是让 Quiet 自由掩护自己的行动，另外，Quiet 一些装备的开发也需要提升她的好感度才能开发。

特别需要提醒的是，当 Quiet 好感度满后，可以在主线任务 43 后回到母基地触发特殊的剧情，并在往后展开一连串的剧情，具体请参看下文的主线攻略部分。

母基地指南

母基地是传承自《和平行者》的一个重要内容，在本作中母基地是钻石狗的基地，要概括母基地的作用，那就是赚取 GMP，开发新技术以及训练成员的能力，接下来就为大家详细介绍母基地的各个功能。

GMP

在介绍母基地之前，首先要为大家介绍 GMP 这个概念，GMP 是游戏中的金钱单位，无论是配置装备、呼叫支援还是技术开发，每一个环节都需要耗费 GMP。GMP 的最大持有值为 500 万，一般来说 GMP 都能积少成多，但如果玩家挥霍无度，让 GMP 到达的负值，那么母基地就会陷入混乱，一些优秀的成员也可能会因此离开钻石狗的队伍。从根本上来说，母基地其实就是 GMP 的获取与支出平衡后的发展成果，因此如何分配 GMP 的使用，是放在每一位玩家眼前的课题。

资源

如果说 GMP 是母基地运作的经费，那么资源就是研发时的材料，资源分为已加工资源以及未加工资源。已加工资源是指直接可以投入使用的资源，比如玩家完成派遣任务的奖励，在游戏中敌人营地搜刮的小资源盒等，这些都属于已加工资源。而未加工资源指的是由母基地据点开发班定期产出的资源，这些资源在产出后无法立刻使用，必须再等待一段加工的时间才能最终成为能够使用的资源，所有在战场中用气球回收的大型资源集装箱都属于未加工的资源。

除了直接资源外，玩家在战场中回收的敌方载具、武器都可以看作我方的资源，在 iDroid 的 Mother Base-Resources 界面中，可以变卖这些资产来换取 GMP。

设施介绍

在游戏之初，母基地只有司令部一个中心设施，但随着流程的推进，玩家会逐步解锁其他不同的部门设施，下面就为大家介绍所有部门设施的作用。

战斗班

战斗班是一个对游戏操作部分没有什么影响，但对于整个母基地建设却极其重要的一个班，在解锁战斗班后，名为战斗派遣（Combat Deployment）的任务会出现在 iDroid 的任务栏处。通过完成战斗派遣任务，玩家可以从每个任务的奖励中得到武器开发蓝图、资源、GMP 以及人才，这也是游戏中赚取 GMP 最主要的手段。通过增加成员提高开发班的等级，能提高获得 GMP 报酬的数额。

战斗派遣任务

战斗派遣任务的玩法很简单，在任务列表中选择想要出击的任务，在下方可以看到这个任务相应的报酬以及报酬取得的几率，在选定任务后系统会自动编组几个小队，但如果对这些小队不满意，玩家可以按下 Y/△键自定义小队，选择更优秀的人才来提高任务完成几率。部分战斗派遣任务要求玩家有一些硬件条件，比如拥有坦克、四轮越野车等，否则无法出战，这时玩家就需要确保自己在战场上回收这些车辆后再来挑战。通过用现实货币购买新的 FOB 基地可以增加可派遣小队的数目。

需要注意的是，战斗派遣任务中，任务名字前带黄色标点的是“关键任务”，这些关键任务一般难度较高，而在完成后会进一步解锁更高难度的关键任务。

另外，通过完成列表下方一些带有图标开头的派遣任务，可以削弱游戏中敌人相应的防备，比如枪械变弱，摄像头变少等，通过这样的方式反过来影响着游戏。

研究开发班

研究开发班可以说是玩家最常接触的一个班，游戏中所有的开发物品都有相应的研究开发班等级要求，通过增加成员提高开发班的等级，就能进一步开发高等级的武器装备。有时如果开发班等级不足，不妨从其他班先把一些成员“借”过来，因为只要解锁了开发，就算之后把其他人放回原来的岗位，已经开发了的武器装备也能照常使用。

据点开发班

据点开发班是一个能自动产出未加工资源，并随着时间经过而加工出已加工资源的班。通过增加成员提高等级，可以增加每次产出的未加工资源数量，并且缩短加工这些资源所需要花费的时间，提高资源的获取速度。

支援班

主要负责玩家在战场上的支援工作的班，通过增加成员提高等级，可以增加支援攻击的种类，提升支援的响应速度，并且提高在恶劣天气下富尔顿气球回收系统的成功几率。

谍报班

负责玩家在战场上谍报工作的班，这个班可以在战场上标记敌人的可能活动范围，以及标记出可以匿藏的垃圾桶和暗道等，通过增加成员提高等级，可以提升标记的精度，缩小敌人的真实活动范围，并且提高情报更新的频率。但平心而论，谍报班的作用往往不如 D-Dog 来得实际。

TIPS 一些大型的敌人据点中会有一些雷达车，只要炸毁这些雷达车可以直接呼叫飞机在敌方据点位置强行降落。

医疗班

负责母基地成员伤病治疗的班，通过增加成员提高等级，伤病人员的康复速度回得到提高，而且在用富尔顿回收系统回收受伤的目标时也会提高成功率。

基地平台增设

随着回收成员的增加，母基地就需要面临扩容的问题，而平台增设就是解决这个问题的方法。通过增设平台，各班的最大可容纳人数会上升，也就是说通过提升最大可容纳人数，从而增加该班的等级上限。

平台建设需要花费大量的 GMP 以及资源，而且每次建设都需要花费大量的真实建设时间，因此建议玩家最好优先升级当前自己最需要的平台。

直属契约

在母基地的成员管理（Staff Management）菜单中，可以通过按下 LT/L2 键为任意成员立下直属契约，可以立下契约的人数约为总人数的 15%，而这种契约主要作用有以下 3 种：

1. 在成员管理界面中，按下 RS/R3 键自动分配成员到最合适的班时，被定下直属契约的成员不会被系统自动移动。

2. 在战斗派遣任务中，被定下直属契约的成员不会作为战斗员参与战斗。

3. 在 FOB 对战中，被定下直属契约的成员虽然不会在被其他玩家夺取，但同时这些成员就算放在警备班也不会参与到 FOB 潜入任务的防守中去。

前线基地（FOB）入门

关于FOB基地

FOB 基地是一个必须连接网络才能游玩的内容，当玩家主线任务进行到 21 时，在进入任务后会收到来自 Miller 的无线电，这时会触发主线任务 22，在完成主线任务 22 后，前线基地正式开启，第一个 FOB 基地是免费的，但后续的 FOB 基地则需要用名为 MB 的货币购买，MB 币只能在卖场通过购买的方式取得，也就是说是游戏的课金内容。

FOB 基地可以看作是一个在其他海域增设的另一个母基地，它的所有功能与母基地作用相同，也就是说 FOB 基地越多，能容纳的成员就越多，能派遣的战队部队也越多，获得的 GMP 速度也会加快，资源的产出以及加工速度也越快，同时，不同海域增设的基地，所含的资源产量并不相同。不过由于必须课金购买，玩家可以自行判断是否需要花钱去玩，总的来说就算不花钱也可以玩，但各种开发的进程肯定要比不花钱要慢。

FOB对战概述

FOB 对战是游戏内的玩家对战模式，因此必须连接网络才能进行，FOB 对战的开启方式很简单，在 iDroid 菜单中选择 FOB Missions 即可进行。FOB 对战是攻与守的博弈，下面就为大家介绍 FOB 对战的基本玩法。

入侵

作为入侵方，玩家首先需要选择要入侵的目标，在选择目标后，玩家可以看到对手的基地概况，比如基地防御等级以及成功入侵后的报酬等。在选定目标后，接下来就是选择投放的位置并正式开始对手基地的入侵。

入侵的最终目的，是在限制时间内进入位于该设施平台高处的门，在过程中玩家需要尽量规避对手平台的士兵，并尽量利用 CQC、无声麻醉等方式将其击倒并回收，在这里需要说明一个问题，在这里回收的士兵只是属于对手警备班内的成员，要真正夺得对手其他的成员，就必须最终潜入到目的地内部。在一些平台的夹板上，会有一些对手的资源集装箱，这些集装箱同样是可以回收的，但回收一个就需要耗费 1 万的 GMP，所以玩家可以有计划地挑选自己缺少的资源来回收。

只要全程潜入没有触发警报，那么对手根本不知道玩家曾经来过，等待他的就只有 FOB 基地的损害报告。但是一旦触发了警报，不但在警报结束之前无法进入目的地，而且对手会即时收到警报，这时他可以选择马上加入到 FOB 基地的防守中来，这对于入侵一方是致命的，因为当防守玩家加入后，要成功入侵是十分困难的。

防守

防守是基于入侵方触发警报而出现的，在出现后玩家会收到紧急警报，同时可以加入到 FOB 的对战中去，在 FOB 对战中防守的玩家与其他士兵一样，只要发现入侵的玩家并将其标记就能触发警报，就算防守方被入侵方击倒，在一定时间内又可以复活继续参加防守，只要成功将入侵的玩家杀死或是 CQC 后回收，那么就算作防守方的胜利。

报复

无论入侵方最终是否成功，只要曾经触发过警报，那么入侵方就会成为防守方的报复对象，这时防守方可以在报复列表中找到入侵方来进行入侵。

TIPS 如果玩家沾满血迹长时间也不进行清洗，那么回到母基地时有可能触发被Ocelot“教育”的剧情。

核武器

随着游戏流程的进行，玩家会解锁核武器的开发，核武器的作用，就是抑制入侵过的对手的报复行为，使其不能任意地对我方FOB基地进行报复。但是，只要玩家英雄度达到15万，也就是获得了英雄称号的话，那么就能无视对方的核武器进行报复。

需要提醒玩家的是，《潜龙谍影》系列的一大主题就是反核，如果玩家开发了核武，那么不仅会马上扣除5万的英雄度，同时会提升大量的恶魔度，并直接变成头长长角且鲜血满身的恶鬼“Demon Snake”。

FOB封锁&解除

当玩家受到对手的入侵时，那么他的FOB基地会进入封锁保护状态，这个状态的持续时间为6~24小时不等。但是，在这期间只要玩家主动入侵其他玩家的FOB基地，那么这个保护就会马上解除。

FOB对战心得

警备班设置

警备班是独立于母基地其他班的一个班，警备班会在FOB基地建立后开放，其关联的实际上是玩家间的FOB对战，通过增加战斗能力高的成员提高等级，在FOB对战中我方的防守队员也会随之增强，在警备班投入人员时，这些人员将会是在FOB对战中在甲板上巡逻的士兵，原则上在这个班放置的士兵越强，他们在防守时的能力也会越强，比如索敌视野更远、战斗能力更强等。但是，在FOB被入侵时，他们会有被敌人回收的风险。所以究竟是应该放置高等级士兵增强防守，还是放置低等级士兵，以牺牲防守的能力从而规避对手的回收是玩家需要考虑的问题。

笔者建议至少还是放置B到A能力的士兵为宜，因为如果放置的警备班士兵等级太低，最终轻易被对手成功入侵，丢失的就不仅仅是甲板上的巡逻兵，全体的母基地士兵都将会受到被夺走的威胁，到时就得不偿失了。另外，在武器开发菜单中，有一部分装备会标记有绿色字体显示警备班成员可用的装备，在开发这些装备后，警备班巡逻士兵的装备会根据玩家设置的警戒度提高加强，无需手动设定。

提升基地等级

虽然警备班可以放置大量的成员，并不是说在警备班放置多少成员，FOB对战中就会有多少成员巡逻，平台上巡逻士兵的总数是根该设施平台的等级决定的，而且通过提升基地平台等级，可以加强该基地平台的地形复杂程度，换句话说提升基地平台的数量是加强FOB基地防守最简单的手段。

提高防守警戒度

随着警备班等级的提升，玩家可以开发一些FOB对战专用的防守装置，比如激光报警装置、空中巡逻无人机以及监控摄像头等，开发这些装备可以有效发现入侵的敌人。同时，玩家可以在Security Setting菜单中对FOB各个平台的警戒方式进行设定，比如设定巡逻士兵的装备以及等级等，还可以细化到强化某个方位的巡逻，但一般来说使用简易设定，将警戒度提升到最高就对了，虽然要花费更多的GMP，但总比人才资源被偷走后的损失要好。

死亡？负伤！

也许有不少玩家会担心将优秀的士兵投入到FOB防守中去后，他们会因受到其他玩家的攻击而死亡，而实际上在FOB对战中，就算敌人将我方的士兵杀死，他们也只会进入受伤的状态回到医疗室，在治愈后又回重新返回到原来的岗位上。

但是，如果这些士兵是被其他玩家用气球回收的话，那就真的无力回天了，而且前文也提到，如果对手成功入侵的话，有可能会从所有成员中带走一部分，要想规避这种风险，就只能为这些宝贵的成员设立直属契约了。

熟悉地形

无论是入侵还是防守，熟悉地形都十分重要，前线基地其实就是母基地的一个翻版，没事的时候多逛逛母基地或是参观自己的FOB基地，从而熟悉各个平台的行进路径，这对于提高胜率有很大的帮助。

ESPI排名与PF排名

当玩家连接网络后，在iDroid中会在玩家卡下方看见两个排名。

ESPI排名相当于一个FOB对战的熟练度，成功入侵或是防守都能获得ESPI点数，并提升ESPI的排名，理论上ESPI排名能一定程度上反映一名玩家的FOB对战水平。

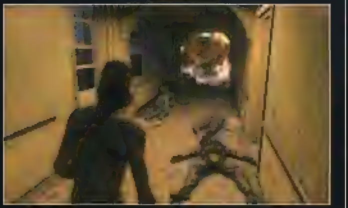
PF排名则是一个完全独立于游戏之外的设定，这个排名会根据近期玩家在FOB对战中的表现，以入侵能力以及防守能力作为指标，估算出这名玩家出大概的PF等级，PF等级从E到AAA+共计分为29个等级，并在同级的玩家之间进行虚拟的“对战”，这个所谓的对战无需参与，其实际上就是服务器内进行的对比运算，在每段时期的“对战”结束后，玩家会获得一定的PF点数，这些PF点数可以用于换取人才以及资源。PF排名的设定可以说是鼓励玩家多参与FOB对战的一个设定，随着玩家PF等级的提升，“对战”后获得的PF点数也会增多。

TIPS 使用D-Walker作为同伴，然后装备PB Shield盾牌出战，这样一来敌人的普通枪械对我们基本毫无作用。

全任务流程指引

说明：本作的主线剧情是以任务制的形式推进的，一般而言，只要完成了一部分主线任务，之后的主线任务就会开启。当然，也有部分主线任务与支线任务有关，第二章最后的某几个主线任务解锁方法较为特殊，我们会在流程要点中单独列出。本作的任务除了主要目标外还会拥有次要目标，这些目标是否完成不会影响玩家完成任务，玩家可以选择性完成。主线各任务的完成方法非常多样化，本次的任务攻略以关卡说明和让玩家以潜入的方式完整体验任务的流程指引为主，很多打法并非最速以及 S 级评价的打法。

序章 Awakening



任务目标

1.在没有触发反射模式的情况下过关
2.遇到Ocelot后，在没有受到火人攻击的情况下过关

流程要点

1. 序章在讲述剧情的同时也是教学关卡，醒来后的剧情中跟随医生的提示行动即可。剧情过后一路跟随绷带男，有直升机出现的走廊需要按住 × 键 /A 键匍匐前进，士兵出现后迅速按住左摇杆冲到走廊尽头，之后继续跟随绷带男。

2. 士兵排查病床的场景只需躲在右侧绷带男所在的隔间内即可，之后会自动触发剧情，冒然行动会被士兵发现。从左侧离开病房时需要趴下后缓慢移动，之后在空地上保持趴着的姿势装死，否则会被士兵们发现。剧情过后按△键 /Y 键治疗腿伤，从没火的一侧离开并继续跟随绷带男。

3. 有士兵出现时先躲在墙边，绷带男会拿枪干掉士兵，之后上前拾取武器，并根据提示攻击灭火器灭火，之后走廊上的敌人需要我们亲自射倒，顺便借此熟悉一下枪械的相关操作。

4. 大厅里会有数名士兵，绷带男会吸引一名士兵的注意力，之后可以直接往左走，从尽头的缺口跳到一楼，之后直接往大门口跑。剧情过后面对火焰男时只要在大厅门口按□键 /X 键即可。

5. 马上追逐战时用枪射击火焰男可以使其减速，但因为子弹有限，可以趁其即将接近时再进行开枪，并且及时进行上弹，追逐战过后序章结束。

TIPS 即使玩家没有前作存档可继承，在支线任务112中也能将小岛秀夫回收成为同伴……

第1章 Revenge

任务1 Phantom Limbs

任务目标

1.找到指出Kazuhira Miller的资料（主要目标）
2.回收Kazuhira Miller（主要目标）
3.回收Wakh Sind Barracks的指挥官
4.在没有被Skull部队发现的情况下过关
5.取得隐藏在Spugmay Keep的钻石
6.回收运输卡车的驾驶员

流程要点

1. 任务目标是营救 Kaz，但首先要获取 Kaz 所在位置的情报。剧情过后根据提示打开 iDROID，确认任务的主要地点后退出，按 R1 键 /RB 键使用望远镜，找到一个发光点，按下 R3 键 /RS 键放大后标记目标，这里就是情报的所在地。剧情过后就能自由行动了，可以先熟悉一下包括骑马在内的各项操作。

2. 首先前往刚刚标记的地点获取情报，这个据点的敌人虽然不多，但还是要先在附近的高处利用望远镜把他们标记出来，以便制定潜入与撤退的计划。情报所在的屋子旁有一面旗子，位置很好辨认，屋子门口有一名守卫，远距离用麻醉枪搞定即可。从屋子左侧的小门进入院子，会发现前往二楼的楼梯，进入楼上的房间就能发现情报，之后即可撤离该据点。

3. 得到情报后就能去营救 Kaz 了，通往目标据点的道路上会有巡逻的敌人，沿路的小据点中也会有敌人，注意不要被发现。Kaz 所在据点的敌人较多，可以选在晚上行动，利用夜视仪观察周围敌人的行动是不错的选择。由左侧的山道向目标地点移动，从屋子的后面绕进去即可找到 Kaz，不过屋子后面会有巡逻的敌人，屋子里面也有一名敌人，需要注意。

4. 救出 Kaz 后迅速撤离据点，将 Kaz 放在马上朝目标地点移动，之后等待剧情触发。剧情过后 Skull 兵会封堵住桥以及桥左侧的道路，可以先在桥右侧的小道上弄出点动静（不能开枪），这样桥上的 Skull 兵就会被引诱过来，待他们移动到小道上后立刻骑马快跑过桥，即可不被发现。到达目标地点后等待直升机到来，之后先将 Kaz 搬上直升机，自己紧随其后，剧情过后本任务完成。

任务2 Diamond Dogs

任务目标

1.完成富尔顿回收系统教学（主要目标）
2.回收成员，提高研究开发班等级（主要目标）
3.开发纸箱，完成基础教学（主要目标）
4.完成拘束训练
5.完成打击训练

流程要点

本任务为基地运作、CQC 以及用富尔顿装置（Fulton Device）回收士兵的相关教学，按照 Ocelot 的教程提示一步步执行即可，并没有什么特别的难点，最后坐上直升机即可结束任务。

任务3 A Hero's Way

任务目标

1.排除指挥官Spetsnaz
2.在超过100米的距离外击倒指挥官Spetsnaz
3.回收指挥官Spetsnaz
4.在Shago Village与Spugmay Keep之间的沙漠中摘取植物Haoma
5.回收隐藏在Shagovillage的资源

流程要点

1. 本任务的流程较短，目标也很简单，需要解决目标营地的指挥官。营地比较空旷，敌人的数量也很多，并且配置有机枪台，建议在夜晚行动。

2. 指挥官位于营地中央亮着灯的屋子内，附近会有巡逻的敌人，高塔上也会有放哨的士兵，建议全部清理掉后再潜入室内。室内只有指挥官一人，直接从背后将其放倒即可，虽然任务目标是把指挥官处决掉，但也可以将他打晕或麻醉后回收到母基地，算是初期能力值比较不错的队员。将其搬到室外，再用富尔顿装置运走，之后离开任务区域即可。

任务4 C2W

任务目标

1.找到Eastern Communications Post中的通讯设备
2.摧毁Eastern Communications Post中的通讯设备（主要目标）
3.取得隐藏在Eastern Communications Post的钻石原石
4.摧毁在Eastern Communications Post的通信机
5.回收被囚禁在Wialo Village的两名被关押者
6.回收在Eastern Communications Post的资源集装箱

流程要点

1. 本任务的目标为破坏敌人的通讯设备，因此在开始之前最好已经研发出 C4，不然就只能用手雷执行破坏任务了。沿北侧的山路进入据点，执行任务前，先用望远镜标记三个雷达的位置，两个在据点外侧的高处，一个在深处的高地上。在执行任务时会有敌人的装甲车在据点停留，可以等他们离开后再执行任务。优先把敌人全部都麻醉后再设置炸弹，注意高台上的敌人。确认周围没有威胁后就可以设置 C4 炸弹了，可以把三个炸弹设置好后再连续引爆，之后迅速离开任务区域即可。

2. 本任务还有一个更简单的达成方法，从北侧到达据点后，绕过高台放哨的敌人，从高处跳至集装箱的后面，之后匍匐向右来到一个小屋的背后，从缺口进入屋子，在屋子里会发现雷达的发射机，直接设置 C4 后爬窗离开，从屋子的另一侧向据点的南侧出口撤离，之后直接引爆 C4 即可完成任务，这样也省去了标记雷达以及分别炸毁三个雷达的麻烦。

任务5 Over The Fence

任务目标

1.回收首席工程师（主要目标）
2.利用目标工程师所在地牢的通天缺口直接用富尔顿气球将他回收
3.回收计划从Wakh Sind Barracks越狱的被关押者
4.回收在据点外巡逻的四轮越野车
5.在Wakh Sind Barracks中取得蓝图

流程要点

1. 在执行本任务前可以先完成抓翻译官的支线任务，这样就能拷问敌人获取情报了。从东侧的降落点降落，在山下的岗哨里能够收集到目标的情报。目标据点的敌人较多，而且据点四周有墙壁，内部情况不好探测，行动时需要格外小心。不过从据点营地的西侧有一条山路能够直接进入营地，而且碰到的敌人比较少。

2. 需要营救的工程师位于营地左侧建筑的底层监狱中，进入基地后左转就能看到通往底层的楼梯，之后可以在底层看见一名守卫，解决掉守卫后进入他后面的区域，在右侧有一扇红色的门，打开后把工程师搬出建筑，之后用富尔顿装置送回基地，之后撤离即可完成任务。

任务6 Where Do the Bees Sleep?

任务目标

1.取得Honey Bee（主要目标）
2.至少击倒Skull部队中的1人
3.在任务过程中不使用取得的Honey Bee，将其连同弹药原封不动回收
4.回收哑巴被关押者
5.回收位于Mountain Relay Base的2个狙击手
6.破坏在场景中巡逻的战斗直升机

流程要点

1. 本关的任务目标是在位于峡谷中的敌方营地中找到一把毒刺，任务的流程较长，进行的方式也比较多样化，下面笔者将给出较为安全的推进流程。

2. 如果事先没有炸毁防空的雷达车，降落的位置距离目标营地就有较长的一段路，沿路会有数个敌人的小据点，需要注意，也可以顺路清理干净，顺便也能搜刮到点素材。Mountain Relay Base 处的敌人较多，需要小心行

TIPS 在战场中寻找闪闪发光的钻石原石吧！每取得一颗就能获得10万的GMP点数。

动。此处桥的对面可以看见两名士兵看押着一名被关押者并且上了巡逻车，被关押者我们是可以救走的，不过并不是现在，可以先用望远镜将他们标记出来，之后等他们开离据点，从桥的左侧山路绕到对面，解决掉这里的敌兵并继续向前。上空会出现敌人的直升机，在地图上也会被标注出来，如果遇到的话记得趴在地上躲避，当然如果玩家研发了火箭筒的话，也可以正面将其击落。

3. 进入峡谷前建议先用空投补给，进入峡谷后出现岔路口，正路是走左侧，不过我们需要走的是右侧的小道，这里可以绕过正面的大部分敌人。借助右侧的棚屋与车辆躲避敌人前进，中途会有一到两名必须要解决掉的敌人，直接麻醉掉即可。

4. 从右侧的小入口进入山洞，可以看到之前的被关押者和士兵会从中央的入口进入洞窟，可以从右侧的小道继续前进，途中会有一些敌人，不过都是落单的，并不难对付。先一路向上走，之后会看到一个向下的空洞，跳下去继续前进，能够发现一面带有缝隙的墙，从小缝隙钻过去，继续向前就能见到之前的一行人，跟随他们来到一个空地，此时便可以解决被关押者周围的敌人了。空地中央有一块水塘的上方是镂空的，可以在那里将被关押者用富尔顿装置送回去，之后我们就能获得毒刺的准确位置，也就是在空地周围一个小缝隙之后的房间里。

5. 获得毒刺后返回空地，沿着水路就能走出山洞，之后会触发剧情。剧情过后Skull兵登场，以现在的实力硬碰硬是绝对打不过的，所以沿着进来的路线原路狂奔出去吧，跑出峡谷后Skull兵就不会追上来了。之后从另一条路前往直升机的降落，不过沿途还会有一个敌人的小据点，清理完后前往汇合点登机撤离即可完成任务。

任务7 Red Brass

任务目标

1.排除驻守在Wialo Village的指挥官（主要目标）
2.排除Shago Village的指挥官（主要目标）
3.排除Wakh Sind Barracks的指挥官（主要目标）
4.回收与指挥官所在车辆同行的护送士兵（共计四人）
5.回收三名目标指挥官
6.完整听完三名指挥官的对话
7.回收2名被囚禁在Ghwandai Town的被关押者

流程要点

1. 本任务需要处决准备聚在一起开会的三个地区的指挥官，从山路绕过路边的小据点直接前往目标区域。目标据点的敌人数量较多，可以在本关之前优先做出潜入服（Sneaking Suit）。

2. 三名指挥官的出现顺序是固定的，如果玩家迅速赶到目标据点，第一名指挥官会正好出来巡逻，并且绕到据点右侧的一个小空地上，在那里将他解决；第二名指挥官会从玩家过来的方向开车来到据点，同行的有两名士兵，可以趁他们下车时一起解决；第三名指挥官会从另一头开车到达据点，同样有两名士兵同行，采取一样的策略对付即可。

3. 三名指挥官能力都很不错，所以建议不杀他们，直接麻醉了用富尔顿装置送回基地即可，搞定三名指挥官后撤离任务地点便能完成任务。

任务8 Occupation Forces

任务目标

1.获得敌方配置计划资料（主要目标）
2.排除敌方上校（主要目标）
3.排除所有坦克（主要目标）
4.回收目标的敌方上校
5.在目标的两台坦克与上校到达Da Smasei Laman之前，将他们消灭/回收
6.回收被囚禁在Sakhra Ee Village的被关押者
7.回收所有坦克

流程要点

1. 本任务有三个目标，首先是获取情报，之后要破坏敌人的坦克并且处决敌军上校，因此本任务开始前必须研发并装备好C4与火箭筒。目标据点在一个山坡上，山坡上的每个小屋几乎都有敌人把守，正面潜入比较麻烦。据点右侧的山脚下有一条小路能够直接绕到据点的深处，中途只会遇到一到两名敌人，记得审问他们获取情报的所在位置。

2. 即便错失了审问机会也没关系，情报位于据点最深处带有红色装饰的房子里，十分显眼。从之前的小道能够直接到达小屋，不过屋子外有一名士兵把守。进入屋子获得情报，就能得到上校与坦克的具体位置。

3. 确认了目标位置之后就能实施破坏行动了，沿原路返回山下，目标坦克与装甲车会缓慢开过来。此时可以事先在山下的道路上设置好C4，等第一辆坦克经过时立即引爆，这样就能炸毁第一辆坦克，之后先对付装甲车上的上校，用麻醉枪麻醉后运送回基地。此时只剩一辆坦克，直接用火箭筒对付吧，初期的火箭筒需要五次攻击才能炸毁一辆坦克，因此需要绕到坦克后方行动，每次攻击后注意换到另外一个隐蔽的地方进行攻击，将坦克炸毁后即可撤离完成任务，后期升级了富尔顿装置后直接用富尔顿装置回收车辆即可。

任务9 Backup, Back Down

任务目标

1.摧毁一台装甲车（主要目标）
2.摧毁复数装甲车
3.在没有获得任何空投补给以及火力支援的情况下摧毁所有装甲车
4.取得武器运输卡车上的武器
5.回收一辆敌方装甲车

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来

潜龙谍影V 幻痛

TIPS 支线任务列表七零八落？不断做可进行的支线就能解锁其他的支线任务！

6.回收在野外搜索逃跑被关押者的四名士兵
7.回收六名被关押者
8.回收三辆坦克

流程要点

1. 本任务需要在 15 分钟的限制时间内摧毁七辆敌人的装甲车，因此 C4 或火箭筒依然是必备的武装。敌人的车辆出现的位置和移动路线是固定的，只有把目前地图上的目标摧毁后，下一个需要摧毁的目标才会出现。

2. 沿路有不少敌人的据点，注意选择比较安全的路段实施破坏行动。沿途有许多水道是可以走的，可以用来抄近路以及躲避敌人的视线。火箭筒与 C4 都是可使用的破坏手段，但是使用 C4 不容易被发现。

3. 前四辆车都会经过地图中央偏左的交叉路口，可以在那里埋伏好对付他们。

4. 第五辆车直接会出现在地图北侧的道路上，想要迅速赶过去的话必须经过敌人防守最严密的一个据点，小心不要被敌人发现。

5. 第六、第七辆车是会同时出现的，可以找一个地方埋好 C4，然后同时将它们炸毁。

6. 摧毁了全部车辆后就能撤离了，当然玩家如果没有成功摧毁所有车辆也是可以过关的，不过奖励分数会稍低。此外，如果破坏了之前的所有车辆的话，会有包括了直升机和坦克在内的四个特殊单位进入任务地图，把它们全部摧毁是会有分数奖励的，当然难度也会比较大，建议在装备更为强力后再做挑战，而且后期还能直接用富尔顿装置把车辆回收到基地。

任务10 Angel With Broken Wings

任务目标

1.回收名为Malak的被关押者（主要目标）
2.回收护送的装甲车
3.回收三名被囚禁在Lamar Khaate Palace的被关押者
4.回收两名被囚禁在Yakho Oboo Supply Outpost的被关押者
5.完整听完运送卡车司机与Malak的对话

流程要点

1. 本任务需要解救一个名叫 Malak 的人质，任务目标虽然明确，但是过程并不简单，完成本任务的方法也不只有一种，笔者将列举一种较为安全且简单的完成方法。

2. 在据点执行任务时建议携带钻石狗（Diamond-Dog）作为同伴，它能够帮我们标记周围的敌人与需要解救的人质，用来完成次要目标十分方便。首先来到第一个目标据点，能够看到 Malak 正被押上一辆巡逻车，先不管他们。前往据点深处最大的建筑，在第二层与第三层都能发现人质，把他们带到第三层的露天区域就能用富尔顿装置送走，此时会发现救的人质并非 Malak，目标据点切换为任务区域的另一个据点。

3. 把同伴切换为 D-Horse 赶路来到另一个目标据点，这个据点四周围着高墙，并且有重兵把守。进入据点的方法不止一种，这里给出一种较为安全的办法。过了桥后左转进入一个围栏围起来的区域，到深处向上爬，之后向右绕到高处，此时可以轻松用麻醉枪解决掉据点高处的敌人以及看门的敌人。继续往高处走，之后可以直接跳到据点的高台上，沿路下行即可进入据点，此时可以先解决掉据点内部的巡逻兵。下楼后往对面走，走到尽头右转进入室内，注意室内会有敌人，解决后往深处走，会发现 Malak 与一名看守他的士兵，趁士兵在拷问 Malak 时通过门缝用麻醉枪射击，之后即可救出 Malak。

4. 由于之前有一名看门士兵已经被麻醉，我们直接能从最近的门离开据点。需要注意的是，Malak 无法被富尔顿装置送回基地，只能通过直升机运送，离我们较近且较安全的降落点位于据点的东南侧，可以骑马前往，沿路会有把守的士兵，由山路走比较安全。

任务11 Cloaked in Slience

任务目标

1.击倒Quiet（主要目标）
2.决定处置Quiet的方式（主要目标）
3.以非杀伤性武器击倒Quiet
4.不使用枪械击倒Quiet

流程要点

1. 本任务是与 Quiet 的 BOSS 战，属于比较特殊的任务，不能直接从任务列表中接取。玩家首先要执行一个名为“Make Contact With Emmerich”的支线任务，执行任务会途径 Aabe Shifap Ruins，在这里会触发遭到 Quiet 狙击的剧情，之后便会进入任务。

2. 本任务有两种应对方法，一种是直接跑到区域的另一侧逃离区域，想要躲避 Quiet 的攻击并不困难，在其瞄准时屏幕上会出现白色的提示，此时只需迅速跑动或者飞扑即可。不过逃离目标区域并不算完成该任务，玩家仍然需要与 Quiet 正面对抗。

3. 由于 Quiet 使用的为狙击步枪，因此与其对抗也最好使用狙击枪（Snipe Rufile），条件允许的话也可以尝试直接用麻醉狙击枪将其麻醉。Quiet 的洞察力很敏锐，玩家只要一旦离开掩体就会被瞄准。好在她的位置较为固定，只有被攻击才会转移位置，因此可以在场地中来回跑动与其周旋。首先用望远镜标注其位置，之后再借助掩体找准机会对其射击。由于瞄准的同时一般也会被 Quiet 瞄准，因此一定要动作迅速。

4. 每当击中 Quiet 后，她就会快速移动到另一个位置，此时能够根据她脚下扬起的沙尘来判断她的移动方向。如果不慎失去了她的位置，可以通过她发出的歌声判别她的位置。有时她可能会到水中让皮肤吸收水分，此时可以冲上去对她使用 CQC。将其血槽或耐力槽打空后，她会躺倒在场景中央，前往触发剧情，玩家可以选择直接杀死她或是将她带回基地。当然，不将她带回基地的话，后期的某些任务是无法触发的，所以还是选择不杀会比较好。

5. 除了正常打法外，Quiet 还有一种极为简单的特殊打法，那就是在标记了其所在位置后用空投物资砸她，这样很快就能将其耐力槽砸空，并且还能达成次要目标。

TIPS 通过升级望远镜，可以获得扫描敌方士兵能力的功能。

重要支线
Make Contact With Emmerich

流程要点

虽然是一个支线任务，但这个任务是触发任务 11 与任务 12 的重要支线。目标据点的守卫森严，敌人的视野广阔，不过入口的右侧能够借助油桶一路爬上建筑物，这样就能避开大部分正在巡逻的敌人。一路沿着右侧走，借助梯子爬上第二栋建筑物，爬到最高处后优先解决对面高台上的守卫，之后一路潜行就能到达目的地了，剧情过后触发任务 12。

任务12 Hellbound

任务目标

1.与Emmerich博士接触（主要目标）
2.回收Emmerich博士接触（主要目标）
3.在Central Camp Base回收3台Walker Gear
4.在Emmerich没有受到攻击的情况下将其回收
5.在Central Camp Base中获得女模特（纵向）海报
6.在Central Camp Base中获得蓝图

流程要点

1. 本任务紧接在支线“Make Contact With Emmerich”后触发，解决掉两个巡逻的守卫后，爬上右侧的高台获取 Emmerich 的位置。之后从该据点撤离，撤离时也要注意不被敌人发现，可以选择从返回方向的右边撤离，之后前往下一个目标据点。

2.Emmerich 被关在一个规模庞大的空军基地中，基地中会有狙击手与步行装甲（Walker Gear），空中也一直会有战斗机巡逻，因此一定要标注好敌人的位置，并且规划好路线再开始行动。

3. 绕过入口处的瞭望塔后走右侧的山路，这样就能直接进入基地内部。沿路从桥下通过，之后爬上一个灰色石质建筑，干掉上面的敌人后从屋顶的空洞跳入建筑中，在从门口绕出去。目标就在编号为 03 的建筑中，此时就只隔着一条马路了，不过这里守备森严，对面建筑上还会有狙击手，建议全程匍匐并缓慢地接近目标建筑。入口在建筑的右侧，门口会有两名守卫，可以爬到高处从背后用麻醉枪偷袭他们。

4. 进入建筑后救出 Emmerich，剧情后坐上步行装甲脱离。选择一条敌人较少的路线，虽然机器人的火力很足，但被敌人集火也会是一件麻烦事。

5. 到达入口处触发剧情，本作的合金装备（Metal Gear）作为

BOSS 登场，这也是第一次与它的对决。任务目标是带着 Emmerich 到达直升机降落地点并且撤退。BOSS 的体型巨大，不过火力并不是特别凶猛，行动也较为缓慢，可以直接背着 Emmerich 快速向外跑，建议骑上 D-Horse 前往降落点。任务区域有两个降落点，如果在一个降落点被 BOSS 发现，导致直升机无法降落，就立刻在菜单中指挥直升机前往另一个降落点，并且骑马迅速赶过去，注意 BOSS 还会发射扫描装置，注意不要被发现。成功坐上直升机后，BOSS 会向直升机发起攻势，此时只要用直升机的机炮疯狂攻击就能把 BOSS 击退。

任务13 Pitch Dark

任务目标

1.关闭油泵（主要目标）
2.摧毁油水分离罐（主要目标）
3.回收4名在Masa Village受训的少年兵
4.在敌方派援军前往Mfinda Oilfield的剧情出现前就离开该战斗区域
5.在被烧毁的村庄中回收动物Lappet-faced Vulture
6.回收4台作为前往Mfinda Oilfield增援的Walker Gear

流程要点

1. 本任务的战场转移到了非洲的安哥拉，任务的目标有两个，分别是破坏油水分离器以及关闭输油泵，这两个目标都在同一个基地中，完成顺序并未限定，但由于破坏油水分离器会引起敌人的注意，所有还是优先完成关闭输油泵的目标比较妥当。

2. 降落地点距离目标据点有一段距离，必定会途径一个村庄，这里的敌人并不多，而且有宝石和资源可以搜刮，建议先清扫一下。村庄里会有少年兵，注意是无法对他们使用 CQC 和杀伤性武器的，也不能用富尔顿装置把他们送回基地，想要带走他们，需要等到后期研发出儿童富尔顿装置才行。如果想直接通过村子的话，可以在下了山坡后沿着右侧前进，这样就能避开不少敌人。

3. 目标据点的规模很大，戒备也很森严，冒然闯入很容易被发现。建议从基地南侧的正门进入，之后走到左侧的黄色油管区域，通过带锁的门就能看到油水分离器，在分离器旁设置 C4 后先不要引爆，从另一侧的铁门继续向另一个目标所在地前进，输油泵的开关在中央建筑三楼的房间里，沿着楼梯向上很容易就能找到。

4. 关闭输油阀后直接撤离，之后引爆之前设置的 C4。此时敌人会有增援驾驶步行装甲赶来，如果已经炸了雷达车的话，可以直接叫直升机到基地降落，不过需要尽量排除掉降落点周围的敌人。

TIPS 通过回到母基地勤洗澡保持干净，能最大程度保持反射模式的持续时间。

任务14 Lingua Franca

任务目标

1.找到非洲语翻译官（主要目标）
2.找到Viscount（主要目标）
3.回收Viscount（主要目标）
4.找到资料文件，确定所有4名被关押者的位置
5.回收3名囚禁在Kiziba Camp的被关押者
6.在Kiziba Camp中回收1个资源集装箱
7.听完所有4名被关押者的审问

流程要点

1. 本任务的目标是救出一名被关押者，不过其位置是不确定的，要通过偷听翻译官与审问官对被关押者的审问来获取情报。通过的方法有很多种，按照正常方法十分耗时，但是用简单的方法能够在短短几分钟内过关。

2. 如果是白天进行该任务的话，我们可以经历全部四名被关押者的审问过程，翻译官的位置是已知的，只需用望远镜标注出来，之后慢慢跟着他即可。前面三名被关押者并不是我们的正确目标，而第四名被关押者的审问在晚上才会开始，可以用幻影雪茄（Phantom Cigar）让时间流逝到晚上，之后前往翻译官所在地点，待审问完后救出人质，之后撤离即可完成任务。

3. 如果不用达成次要目标的话，可以直接用幻影雪茄让时间流逝到晚上，之后跟随翻译官前往审问地点救出被关押者。当然，还有一种更简单的方法，那就是随意审问一名敌兵，会获得一个情报的所在位置，前去获取情报后，就能得知被关押者的位置了，而目标被关押者白天的位置是离敌人据点最远的一个位置，前去救出后脱离即可过关。知道了正确位置后，再次进行任务时就能直接前去救出被关押者过关了，下面会给出白天被关押者的正确所在位置。

任务15 Footprints of Phantoms

任务目标

1.排除所有Walker Gear（主要目标）
2.回收被囚禁在Ditabi Abandoned Village的2名被关押者
3.回收所有Walker Gear
4.在Ditabi Abandoned Village采摘1棵Digitalis(lutea)
5.回收在Ditabi Abandoned Village的卡车

流程要点

1. 本任务需要破坏四台步行装甲，如果有提升过富尔顿装置等级的话，可以考虑用富尔顿装置把这四台机器人运回基地。当然，如果等级不够的话，还是选择用 C4 炸掉吧。

2. 不管次要目标的话，任务整体难度不大。虽然据点的左右两侧的山路都能上山，可以选择一条敌人较少的路走。装甲都位于目标据点的山间，左右各两台，它们周围各会有两到三名敌人把守，不过用麻醉枪解决问题不大。每台装甲旁只需放置一块 C4，四块 C4 正好够炸完四台。放置完成后，可以先叫直升机在山顶的降落点等候，然后一边朝山顶跑一边引爆炸弹，之后撤离即可完成任务。如果玩家的富尔顿装置已经升级过了的话，也可以选择直接回收装甲过关。

任务16 Traitors' Caravan

任务目标

1.标记护送运输卡车的装甲车
2.标记目标运输卡车
3.回收运输卡车（主要目标）
4.至少击倒保卫卡车的Skull部队中的1人
5.回收运输卡车的驾驶员
6.从情报文件中得知运输卡车的行进路径
7.完整听完运输卡车的驾驶员与据点士兵的对话
8.回收3名Zero Risk Security的士兵

流程要点

1. 本任务的目标是截获一辆运输卡车，卡车会受到坦克的护送，因此要准备好 C4 和火箭筒。首先前往第一个目标据点，清理完敌人后在瞭望塔旁的帐篷内找到关于卡车行进路线的情报，之后前往 Nova Braga Airport 左侧路段，这里会有一些镇守道路的敌人，优先处理掉，之后等待目标车辆出现。

2. 可以在道路上优先放置好 C4，可以用来对付卡车前方的坦克，之后再用火箭筒对付卡车后方的坦克。之后与卡车保持一定距离，并慢慢跟在后面，卡车会在编号为 12 的小据点处停下，此时靠近会触发剧情，Skull 兵再次登场。

3. 开始时 Skull 兵处于未发现玩家的状态，而我们的目标是将卡车截获，如果玩家此时已经将富尔顿装置升级到 Cargo 2 的话，就只需要在远处投掷弹夹引开他们，之后再用富尔顿装置把卡车运回基地即可撤离。不过注意据点中的士兵也会被控制，不能被他们发现，用麻醉枪来对付他们吧。

4. 虽然不推荐正面战斗，但是以玩家目前的实力，想要和 Skull 兵正面对抗也是可以的，不过难度比较高。建议用火箭筒主力输出，并且要及时空投弹药。Skull 兵在血量较少的状态下会石化，此时血槽上会多出一层护甲值，将护甲值打空才能对其造成伤害。此外，他们还会对玩家投射巨石，不慎被命中的话会被秒杀。Skull 兵的行动速度极快，因此玩家也需要在战场上与他们迂回，尽量在有持续弹药补给的情况下速战速决吧。

TIPS 回收集装箱时，如果是站在集装箱上面进行回收的话，就能直接跟着集装箱回基地啦！

任务17 Rescue The Intel Agents

任务目标

1.回收往Kiziba Camp北侧树林逃跑的情报队员（主要目标）
2.回收被囚禁在Kiziba Camp的情报队员（主要目标）
3.回收两名CFA干部
4.回收被囚禁在Kiziba Camp的被关押者
5.回收四名前往Kiziba Camp北侧树林追击的敌方士兵
6.回收运输卡车的驾驶员

流程要点

1. 解救两名被关押者的任务，两名情报员分别位于不同的位置，不过大致的位置会在地图上标出，所以难度并不算大。在北侧的降落点降落，首先前往 Kiziba Camp 北边的树林寻找第一名情报员。树林附近会有不少敌人，由于情报员是逃跑到树林的，所以敌人的搜查队也会赶来，他们有全身装甲，麻醉枪不能起作用，建议悄悄从背后接近并用 CQC 对付。在树林里能找到情报员的通讯器，得到他就在附近，然后在指定范围内搜索，能够在一块石头后面找到他，直接用富尔顿装置送回去吧。

2. 第一名情报员会把另一名情报员的具体位置说出来，其位于 Kiziba Camp 右下角（关押犯被关押者的地方）附近的地窖里。Kiziba Camp 有重兵把守，行动的时候需要谨慎，注意据点中有一些不会动的敌人是由气球假扮的，不要在他们身上浪费麻醉枪弹药。

3. 救出第二名人质后，由于他身受重伤无法用富尔顿装置带回，所以只能将他背到直升机上，建议玩家优先炸掉据点内的防空雷达车，这样就能直接让直升机在据点附近降落了，撤离之后任务完成。

任务18 Blood Runs Deep

任务目标

1.排除原Mbele士兵（主要目标）
2.排除五名被囚禁在Kungenga Mine的被关押者（主要目标）
3.回收五名少年被关押者（主要目标）
4.回收原Mbele士兵
5.在敌人没有发现情况下，完成5名少年被关押者的回收任务
6.排除巡逻的武装直升机
7.回收Kungenga Mine矿坑附近东北岗哨和西南岗哨的共计5名狙击手
8.回收三辆装甲车

流程要点

1. 本任务分为两部分，分别为处决一名前反叛军士兵和处决五名被关押者，这两个目标分别要在不同的据点完成。按照难易度来说，处决叛军士兵的任务比较简单，目标所处的据点为 Bampeve Plantation，该据点有东西两个入口。由于西侧的敌人较少，而且目标敌人就在此附近，所以选择从西侧进入。注意据点中会有敌人的坦克，需要等坦克离开据点后再行动，记得标注坦克的位置，在其回到据点前完成任务。目标敌人位于西侧入口右侧的屋子内，将其麻醉后用富尔顿装置运走达成目标，之后迅速撤离。

2. 第二个目标所在的据点要比之前大很多，而且还会遭遇狙击手和巡逻的直升机。好在敌人的分布不算密集，从西北侧入口进入据点，一路解决敌人并且前进，看到山谷后沿着山谷的道路向下走，注意好沿路与高处的敌人。目标位于山谷边的一个山洞里，具体位置可以见上图，进入山谷后向南走就能看到，外侧的铁门很好辨认。

3. 进入山洞打开深处的门触发剧情，发现被关押者竟然是一群孩子，剧情过后需要带着他们逃离据点。直升机的降落点位于山谷的南侧，途中有不少敌人把守，需要逐个解决后把孩子们带到降落点。按下 L1 键 /LB 键的指令菜单中会有让孩子们等待或前进的指令，利用这个能够避免不让敌人发现他们。有一名孩子无法自己行动，需要玩家将其抱起带走，沿路的敌人一般是每一处有两到三名，不太适合用 CQC 解决，注意麻醉枪弹药的补给。

4. 途中敌人会察觉到被关押者逃跑了，并会向南搜查，此时一定要优先把后方前来搜查的敌人解决掉，否则会十分麻烦。到达降落点后需要玩家把孩子们逐一抱上飞机，之后登机撤离即可完成任务。

任务19 On The Trail

任务目标

1.找到与“少校”接头的下级（主要目标）
2.找到指挥官“少校”（主要目标）
3.排除指挥官“少校”（主要目标）
4.回收指挥官“少校”
5.回收与“少校”接头的下级
6.回收被囚禁在Munoko ya Nioka Station东北边房间内的被关押者
7.完整听完接头下级与“少校”的对话

流程要点

1. 本任务需要处决一名代号为“少校”的军官，我们需要跟踪另一名计划与目标军官接洽的部下，直到确定目标敌人的位置，之后再找机会将其处决。

2. 正确的流程是在第一个目标据点标记出部下及其卡车，待他们出发后一直跟随他们，他们会在南边的 Munoko ya Nioka Stataion 换乘另一辆车，此时不用进入据点，继续绕到跟随即可。

3. 部下与“少校”接洽的位置在 Munoko ya Nioka Stataion 东北侧，一路跟随部下即可抵达目标地点。爬上一旁的山头，在另一侧即可发现“少校”。由于接洽地有重兵把守，所以不建议在这里执行任务，可以把他们的谈话听完，之后他们会开车离开，但是开到一半时前方据点会发生爆炸，之后可以趁乱把目标敌人和其部下一起麻醉后送回基地，之后撤离完成任务。

TIPS 晕倒在水里的士兵是会溺水死亡的，记得要及时回收。

任务20 Voices

任务目标

1.回收少年Shabani（主要目标）
2.命中浮于空中的精神力少年
3.击退火人
4.找到记载从西侧哨岗前往Ngumb Industrial Zone路线的情报文件
5.在Ngumb Industrial Zone西侧哨岗中回收动物Lycaon
6.完整听完关于“Munoko ya Nioka Station的尸体”的对话

流程要点

1. 本任务需要营救之前救出的孩子们的同伴Shabani，他位于任务区域东北的Ngumba Industrial Zone，通常的行动方案需要穿过Munoko ya Nioka Stataion后才能到达，不过其实可以从编号为20的据点旁的山间直接绕道前往。

2. 据点17也可以直接从一旁的山道绕过，之后会发现峡谷间的桥断了，此时走进峡谷，利用对面断桥下的岩石能够直接爬上原本过桥才能到达的区域。前进一小段路后直接走右侧蜿蜒向上的山路，一直前行经过一个山洞即可到达目标区域。

3. 目标区域是没有敌人的，因此可以奔跑前进。经过右侧的棚屋前往深处的白色屋子，直接从右侧的门进入，在深处触发剧情，之后就会进入BOSS战。

4. 以我们目前的实力是无法打倒火人的，而且普通的子弹与火箭弹都会被其吸收，因此需要想办法逃离战场。战斗开始后迅速跑到屋外，之后向山洞方向狂奔，之后会触发洞口被炸毁的剧情。此时不得不重新呼叫直升机在后方的降落点降落，不过在之前需要先让火人陷入硬直状态。棚屋中的蓝色水箱和屋外的水塔都能使其陷入硬直。火男的攻击手段很丰富，包括了远程发射火焰以及范围型火柱，在吸收了火箭弹的能量后还会使用大威力的必杀技，需要在场地中与其周旋，引诱他前往水箱或水塔附近。用武器破坏了水箱或水塔后火男就会陷入硬直，之后迅速前往降落点登机撤离即可完成任务。

任务21 The War Economy

任务目标

1.找到军火商人（主要目标）
2.找到CFA干部（主要目标）
3.排除CFA干部（主要目标）
4.回收CFA干部
5.回收军火商人
6.完整听完CFA干部与军火商人的对话
7.取得战斗直升机运送的蓝图
8.回收Nova Braga Airport格纳库内的资源集装箱

流程要点

1. 本任务的目标是阻止一名CFA干部与军火商接洽，目标地点在一个机场的内部。虽然机场很大，不过目标地点是位于机场东侧的大楼。来到机场东侧的外围，能够看到围墙上有破损的铁丝网，从破损处爬入机场较为安全。

2. 目标官员就在大楼内部，清扫掉外面和里面的敌人，先将其标记出来。军火商人会乘坐直升机在大楼顶部降落，之后前往二楼与干部交谈，待他们交谈完后即可将他们一网打尽，之后撤离任务区域即可完成任务。

任务22 Retake The Platform

流程要点

本任务是FOB相关的教学任务，会在第21节开始时突发，此时选择返回基地即可进行此任务。母基地的一个区域会被敌人占领，我们的目标是找到敌人的指挥官。本任务只有一个目标，也没有评价，找一名敌人对其进行拷问，获得指挥官的位置，把指挥官制服后用富尔顿装置回收即可完成任务。

任务23 The White Mamba

任务目标

1.回收少年兵首领White Mamba（主要目标）
2.回收被囚禁在Bwala ya Masa的被关押者
3.在不给予White Mamba任何反抗机会的情况下将其回收
4.取得隐藏在Bwala ya Masa周边的钻石原石
5.回收二十名少年兵

流程要点

1. 本任务的目标是一个代号为“White Mamba”的少年兵首领，目标位于Bwala ya Masa内部西南角的废弃船上。由于敌人都是少年兵，所以如果没开发出儿童用富尔顿装置的话，是很难把他们回收到基地的，而且也不能用CQC审问，最好的应对方法还是用麻醉枪麻醉，注意不能对他们使用杀伤性武器，如果使用了的话任务会立刻失败。

2. 直接从村子的入口进入，沿着敌人较少的路线慢慢向船靠近即可，尽可能麻醉掉沿路的敌人。目标位于船的第三层，如果直接从正面的楼梯冲上三楼会触发剧情，之后就需要正面制服目标了，他会利用各种工具作为武器向玩家攻击，在靠近的一瞬间按下R2键/RT键就能触发特殊CQC将其放倒，重复数次后即可将其制服。注意目标有的时候会爬到顶层，有的时候还会跳到二层，一旦找不到他了就切换楼层进行寻找。

3. 还有一种方法可以在完全不被其发现的情况下将其制服，从船靠水的一面的梯子爬到第二层，慢慢绕到第二层的后侧，借助箱子爬到第三层，之后沿楼梯到第四层，利用望远镜标记目标，静静地观察他的行动，一旦他在沙发上进入睡眠状态，就用麻醉枪将其麻醉，之后带着他撤离即可完成任务。

TIPS 在母基地和大地图上发现了黄色的货物装载区的话，那就把自己扮成纸箱吧，这样就能够快速移动了。

任务24 Close Contact

任务目标

1.回收男性技术人员（主要目标）
2.回收女性技术人员（主要目标）
3.在Ngumb Industrial Zone西南哨岗附近回收动物Nubians六头
4.回收两辆四轮载具
5.回收在Munoko ya Nioka Station营地东北哨岗的四个资源集装箱
6.在Munoko ya Nioka Station营地附近摘取植物African Peach
7.在Munoko ya Nioka Station营地附近回收动物Martial Eagle

流程要点

1. 本任务需要救出两名被敌人关押的工程师，由于要搜索人质，建议让 D-Dog 作为同伴。目标在编号为 20 的据点中，可以从据点左侧的山间小道前往。小道的入口处会设置有地雷，注意躲开前进。

2. 两名人质均被关在据点最里面的帐篷中，周围有多名敌人，而且还会有敌人开车赶来，需要注意。其中一名人质会慢慢逃离帐篷，并向北侧移动，不过敌人很快就会察觉到，而另一名人质会被慢慢押送上车。所以这里的行动一定要迅速，借助麻醉枪和 CQC 把敌人全部放倒后救出人质，之后撤离即可完成任务。

任务25 Aim True Ye Vengeful

任务目标

1.回收武装组织的副官（主要目标）
2.回收少年兵兵长（主要目标）
3.回收逃跑至Munoko ya Nioka Station东北哨岗的被关押者
4.回收十二名少年兵
5.使用车辆，将少年兵队长与武装组织副官同时回收
6.在Munoko ya Nioka Station东北哨岗附近摘取植物Digitalis（perperea）

流程要点

1. 本任务的目标是营救一名被关押者以及把关押他的少年兵首领带回母基地，同样建议带着 D-Dog 出战。目标村子规模不大，可以先站在据点东侧的高处用望远镜观察村子里的情况，目标少年兵首领就在村子的中央，很容易就能标记出来，而被关押者则在南侧的帐篷里。村子里的敌人并不多，不过都只能用麻醉枪对付，而且在执行任务的过程中会有另一支少年兵进村，所以要尽快达成目标。

2. 优先排除村子里的威胁，并把中央的少年兵首领制服，如果这里已经将富尔顿装置升级到能够回收儿童的话，这里可以直接把他送回基地。如果没有开发出来，就只能先把他背到村子外面，此时优先回村救被关押者。

3. 由于救援目标也深受重伤，也需要用直升机把他运走，所以这里要来回跑两遍。尽量把他们先搬离村子，这样就不容易被敌人发现。让直升机在南侧的降落点停留，把两个目标都运上直升机后撤离完成任务。

TIPS 如果在游戏开始时设定的生日那天返回母基地，会有意想不到的惊喜等着你。

注意点（涉及剧透）

第 25 节完成后，母基地中会散步瘟疫，士兵会不断死亡。解决瘟疫的办法是继续进行主线任务，不过想要减少伤亡的话，就必须把部分士兵送进隔离区（Quarantine Facility）。而这一部分士兵都有着一个共同特点，那就是都会说刚果语（Kikongo）。

任务26 Hunting Down

任务目标

1.找到记载有目标人口贩子逃跑路线的情报文件
2.排除人口贩子（主要目标）
3.在人口贩子到达Kiziba Camp前将其排除
4.回收人口贩子和他的护卫兵共五人
5.回收被囚禁在Ditadi Abandoned Village的四名被关押者
6.在Kiziba Camp营地附近回收动物Side-striped jackal

流程要点

1. 本任务的目标是处决一名人口贩子，不过目标的位置是不确定的。选择在东南侧的降落点降落，首先前往一个敌方营地获取情报，营地中士兵较多，行动时需要谨慎。随便抓一名士兵审问出情报位置，获取情报后得知目标的行进路线（如下图）。

2. 前往目标的行进路线寻找目标，目标周围会有数名守卫，他们是步行前进的，沿着行进路线寻找并不难发现，将目标处决或回收后立即撤离即可完成任务。

任务27 Root Cause

任务目标

1.回收情报班被关押者（主要目标）
2.在情报班被关押者出现撞车事故之前将他回收
3.与情报班被关押者一同在陆路离开战斗区域脱离

流程要点

1. 本任务依然是救出一名被关的情报员，因此依然选 D-Dog 为同伴比较好。情报员一开始就会在目标据点中，不过他会自己想办法开车逃跑，之后会在逃跑时发生车祸，此时再前去救援也是可以的，不过耗费的时间较长。

2. 比较简单的办法就是尽快

赶往据点，利用D-Dog确认情报员的位置。从据点南侧沿山路缓慢向上，顺便解决沿路的敌人，趁情报员没有自己上车时将他救出，由于情报员无法用富尔顿装置回收，所以要背着他撤离。注意据点的西侧通路上已经设置了一排地雷，想要完全撤离的话需要绕道前进，利用直升机撤离或直接跑出区域后完成任务。

任务28 Code Talker

任务目标

1.与Code Talker接触（主要目标）
2.回收Code Talker（主要目标）
3.在Code Talker没有受到攻击的情况下将他回收
4.排除Skull部队
5.回收Skull部队
6.回收封锁Lufwa Valley的装甲车

流程要点

1. 本任务的目标是救出Code Talker，目标位于名为Lufwa Valley的别墅的地下室。从降落点沿着山路向别墅前进，途中会触发剧情，四名狙击型Skull兵登场，她们会在高处搜寻玩家的踪影。如果准备了强力狙击枪，并且带Quiet出战的话，是可以与她们一战的，注意多走位躲避她们的攻击即可。借助树木趴下躲避视线，随后根据敌人的橙色瞄准线寻找她们的位置，用望远镜标注出来后再对她们进行射击。当然，如果我们标注出了敌人的位置，或是Quiet自己锁定出了敌人，都是可以直接命令Quiet进行攻击的，不过敌人也会攻击Quiet，注意不要让她受伤撤离战场。如果与敌人的距离较近，她们会瞬移过来进行近战，注意切换武器来对付。把敌人血槽打空后她们会进入麻醉状态，后期带来挑战时可以用富尔顿装置回收到基地中。

2. 如果觉得与她们战斗难度较大的话，那就贴在敌人所处高地下面前进，到尽头后攀岩上山，之后小心地朝目的地前进即可。经过两座木桥后到达别墅，这里守备森严，因此行动要小心，把同伴换成D-Dog比较保险。从别墅的左侧绕到后面，能够看见别墅的后门，把旁边的守卫解决掉后进入别墅，左转开门一路往下，在尽头的房间里就能见到Code Talker。

3. 剧情过后需要带着Code Talker逃离别墅，把直升机呼叫到别墅后面西侧的降落点，之后从原路返回从后门逃出别墅。如果之前干掉了Skull兵，敌人会处于正常的巡逻状态，在不被发现的情况下从别墅后门出来，之后沿左手边的山路前往降落点，途中会有一些敌人，慢慢前进就能躲开。

4. 如果之前没有解决掉Skull兵，那么他们就会控制住这里的士兵，他们会进入与Skull兵一样的状态中。用麻醉枪依然是可以麻醉的，只是逃跑的路线中敌人的数量会变多，如果碰到堵路的敌人，可以直接扔弹夹把他们引开。

任务29 Metallic Archaea

任务目标

1.排除Skull部队（主要目标）
2.回收Code Talker
3.在没有被傀儡兵拘束过的情况下过关
4.回收Skull部队

流程要点

1. 本关是与四个Skull兵的BOSS战，他们的行动方式与第16节遇到时是一样的，出招也较为类似，周围会多出许多被控制的士兵，不过大可不用管他们。Skull兵的攻击方式主要还是远程射击和扔石头，瞬移后的跳跃斩击，以及在身体周围释放让金属锈化的气体。其中最有威胁的是瞬移斩击，看见他们瞬移后一定要快速躲避。常规的应对武器还是火箭筒和突击步枪，利用油桶和集装箱的爆炸来对Skull兵造成伤害。不过由于他们依然会给自己加上护甲，而且还有可能不小心炸到Code Walker，所以打起来很没效率。

2. 比较有效率的应对方法是让D-Walker装备了加特林出战，可以在敌人站立不动（例如释放气体和扔石头时）用加特林站桩输出，很快就能消灭一名敌人。需要注意的是，Skull兵放出的气体会让D-walker锈化，注意不要进入气体之中。血槽被打空的Skull会被麻醉，之后可以用富尔顿装置回收，不过如果把他们全部击倒，他们就会撤退，所以可以在还剩一名敌人的时候去回收其他三名被击倒的Skull兵。

3. 将敌人全灭后，回到直升机旁救起Code Talker，之后前往被标注出的降落点和Ocelot汇合就能过关。

任务30 Skull Face

任务目标

1.与Skull Face接触（主要目标）
2.从Skull Face身上问出情报（主要目标）
3.回收四台Walker Gear
4.取得在OKB Zero的磁带
5.回收在OKB Zero的七个集装箱
6.回收在OKB Zero的三辆坦克

流程要点

1. 本任务的目标是潜入据点后与Skull Face接触，全程都只需要潜行即可。目标据点被分为三个区域，构造较为复杂，并且有重兵把守。虽然潜入的路线不止一种，但下面会给出一条笔者认为比较安全的路线。

2. 下飞机后的第一段路程是没有敌人的，可以奔跑移动，顺便搜刮一下据点，但是经过铁门后的行动就要小心了。沿路下行，在拐弯处开始贴着左侧的墙壁沿着较低的地势走，绕过山崖就会开到下一扇门了。不过这里守卫森严，想从正门进入基本不可能。由于正门旁有狙击手，所以只能沿着沙地向左匍匐前进，一路沿着左侧的沙地向上，从最左侧向上攀爬，能够看到岩壁上有石梯，利用石梯能够爬到第二个区域。

3. 从石梯上下来后的第一个路口就向右拐，这样就能躲过设置的地雷，匍匐穿过马路来到右侧，可以看见一条向上的道路。解决掉道路上的敌人，沿着右侧的墙壁匍匐前进，躲过狙击手的

视线后可以起身。来到拱形门建筑附近时，匍匐向左进入建筑，之后向前就能看到墙壁上的石梯，利用石梯爬到第三个区域。

4. 第三个区域上空会有直升机盘旋，建筑物中还会有摄像头，因此行动要更加小心。从建筑的左侧跳下，然后进入右手边绿色门的房子里，从前门出去，可以看到正前方有一个石洞。钻过石洞会有一个红色门的房子，穿过这个房子就能看到石梯了。爬上石梯向右走，来到下一区域。

5. 解决掉高台上的巡逻兵，之后将门口步行装甲上的士兵麻醉，之后就能进入最后的区域了，这里是没有敌人的，直接跑到最顶层触发剧情即可，剧情过后任务完成。

任务31 Sahelanthropus

任务目标

1.击毁Sahelanthropus（主要目标）
2.破坏Sahelanthropus的头部
3.命中浮于空中的精神力少年

流程要点

1. 第1章最后的任务是与合金装备 Sahelanthropus 的 BOSS 战，由于需要正面硬碰硬，所以带上目前火力最强的武器出战吧，利用 D-Walker 的加特林进行输出也是很有效率的。

2.BOSS 的主要攻击方式都为远程，分别是用机枪扫射、举剑插地后的追踪地刺，以及连发导弹攻击。这些攻击基本都能用跑动与飞扑躲避，注意 BOSS 放出的地刺是不能碰的，碰到就会将其引爆。当玩家靠近 BOSS 时，它会使用火焰喷射攻击，范围较大，因此尽量远离它。此外，BOSS 还会使用跳跃攻击，见它跳起后要立刻跑开。

3.BOSS 的主要弱点是正面身体中央和背部的白色罐子，攻击中央的时机为中央发出黄光时，而攻击背后的白罐子使其爆炸不仅会造成较高伤害，而且会使 BOSS 陷入硬直，建议用机枪、机炮或者火箭筒对这些弱点部位进行连续集中攻击，本关的空投补给是会在一种武器的弹药打空之后自动进行的，因此丝毫不用担心弹药不足的问题。当 BOSS 血量降低到一半左右时，场景中会有大量棕色粉尘干扰视线，此时可以先进行回避，待粉尘散去后再进行攻击。

4. 当 BOSS 血量降低到三分之一左右时，它会跳到高处使用磁轨炮进行攻击，这招是一击毙命的，而且追踪瞄准的速度也很快，比较难躲避，可以跑到低处的山丘后面，等待 BOSS 结束了磁轨炮的行动模式后再进行行动。

5.BOSS 血量较低时会出现反射模式的 QTE，此时需要切换一把射速较快的武器对瞬间出现的漂流男孩进行射击，如果射中的话 BOSS 会出现大硬直，但是失败的话则会被 BOSS 一击毙命，因此需要格外注意。BOSS 硬直后是全力输出的好时机，将其击败后任务完成。

第2章 Race

第二章的任务分为第一章任务的高难度版本以及第二章的全新任务，任务的解锁方式往往是完成一个新任务以及一个高难度任务，当然也需要完成与第二章剧情相关的重要支线。如果玩家遇到任务基本清理完了，而新任务还不出现的情况，可以尝试在母基地和直升机间来回转移，这样就会在母基地触发新的剧情，之后就会有新任务在任务列表上出现了。

任务32 To Know Too Much

任务目标

1.回收CIA特工（主要目标）
2.在CITA特工被搜索部队发现前将其回收
3.回收搜索部队的四名士兵
4.回收回收越野车的驾驶员
5.回收被囚禁在Da Shago Kallai的两名被关押者
6.回收计划杀死CIA特工的苏联兵

流程要点

1. 本任务的目标是在一片沙漠中救出一名 CIA 特工，整体而言没什么难度。目标沙漠中一开始没什么敌人，只有门口有少许看守，绕过他们或用麻醉枪解决他们都是可取的。虽然不知道目标的具体位置，但目标所在的大概范围并不大，很容易就能找到。

2. 如果赶路的速度够快的话，与目标接触时周围是没有敌人的，此时只需要把目标用富尔顿装置送回基地，之后脱离区域即可完成任务。但是如果速度不够快的话，就会有四名敌人骑着步行装甲以及一辆敌人的运输车陆续赶来，不过他们并不是一起出现的，解决掉就近的敌人之后立刻送走目标也是可行的。总之只要赶路速度不慢，任务进行起来会十分顺利。

重要支线 Extract the AI Pod

流程要点

任务目标是回收 AI 罐，目标据点即任务 12 中救 Emmerich 博士的据点，具体潜入路线并没有太大变化，只是 AI 罐所在的位置是编号为 01 的建筑中。从右侧的门进入建筑，之后对标记出来的电脑进行操作，回收完毕后任务完成。

重要支线 Secure the Remains of the Man on Fire

流程要点

任务目标是回收火男的遗体，目标据点即任务 10 中 Malak 最终被关押的据点，因此潜入路线并没有区别。火男的尸体就在据点中央的平地上，很容易就能找到。由于调查遗体后会自动触发剧情返回母基地，因此不必担心被敌人发现后无法撤退的问题。

任务33 (Subsistence) C2W

任务目标

1.找到Eastern Communications Post中的通讯设备
2.摧毁Eastern Communications Post中的通讯设备（主要目标）
3.取得隐藏在Eastern Communications Post的钻石原石
4.摧毁在Eastern Communications Post的通信机
5.回收被囚禁在Wialo Village的2名被关押者
6.回收在Eastern Communications Post的资源集装箱

流程要点

1. 本任务是任务 4 的高难度加限制条件版，高难度在于敌人的配置会变强，数量也会变多，AI 与可视距离更是比普通难度下要强很多。限制条件包括了无法携带所有武器道具，禁止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。

2. 虽然难度变高了，但任务的主要流程并没有发生太大变化，依然是从北侧山道潜入中间的小屋，能够在里屋的桌子上找到手雷，之后跑到外屋朝里屋扔手雷炸掉通信机，之后迅速爬窗从南侧撤离即可完成任务。由于潜入难度较高，玩家最好多尝试几次，在熟练之后方可轻松过关。

任务34 (Extreme)Backup , Back Down

任务目标

1.摧毁一台装甲车（主要目标）
2.摧毁复数装甲车
3.在没有获得任何空投补给以及火力支援的情况下排除所有装甲车
4.取得武器运输卡车上的武器
5.回收一辆敌方装甲车
6.回收在野外搜索逃跑被关押者的四名士兵
7.回收六名被关押者
8.回收三辆坦克

流程要点

本任务是任务 9 的高难度版，基本流程与普通难度并无区别，利用富尔顿装置直接回收车辆会比较简单。但是想要回收这些车的话，首先要让车停下来，比较好的方法是在必经之路上设置假士兵（Decoy），车辆在看到假士兵后会停留并且攻击它们，可以趁此时绕后将车辆回收。

任务35 Curesed Legacy

任务目标

1.回收两个目标集装箱（主要目标）
2.与集装箱一同利用富尔顿气球离开战场完成任务
3.在敌人没有察觉集装箱被回收的情况下过关
4.找到记载有敌人位置的情报资料
5.回收守卫别墅的Zero Risk Security队长
6.在Lufwa Vally西北侧哨岗取回被渡鸦叼走的钻石原石

流程要点

1. 本任务的目标是前往救出 Code Talker 的别墅附近回收两个集装箱，集装箱的具体位置需要通过审问别墅附近巡逻的敌人获得，不过别墅附近守卫森严，大部分敌人都是全装甲的，并不吃麻醉枪，需要小心才行。下面会直接给出集装箱的位置，玩家可以不审问敌人直接前往回收。

2. 过了别墅旁的第二座木桥后向左匍匐前进可以绕过一个营地的守卫，之后即可前往集装箱所在地。集装箱周围都会有数名守卫，可以把他们依次引过来后用 CQC 解决。回收第一个集装箱后会开始出现倒计时，玩家需要在倒计时结束前回收第二个集装箱。好在两个箱子离得不远，用同样的方法回收第二个箱子后撤离即可完成任务。

任务36 (Total Stealth) Footprints of Phantoms

任务目标

1.排除所有Walker Gear（主要目标）
2.回收被囚禁在Ditabi Abandoned Village的两名被关押者
3.回收所有Walker Gear
4.在Ditabi Abandoned Village采摘一棵Digitalis(lutea)
5.回收在Ditabi Abandoned Village的卡车

流程要点

任务 15 的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。本难度下可以先在远处用火箭筒轰掉左侧的两台装甲，之后敌人会下山侦查，之后上山用 C4 炸掉另外两台后脱离过关。

任务37 (Extreme) Traitors' Caravan

任务目标

1.标记护送运输卡车的装甲车
2.标记目标运输卡车
3.回收运输卡车（主要目标）
4.至少击倒保卫卡车的Skull部队中的一人
5.回收运输卡车的驾驶员
6.从情报文件中得知运输卡车的行进路径
7.完整听完运输卡车的驾驶员与据点士兵的对话
8.回收三名Zero Risk Security的士兵

流程要点

任务 16 的高难度版，但是基本流程与任务 16 相同，高难度下更推荐把敌人引开后直接回收车辆的战术。

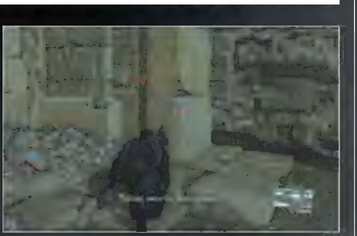
任务38 Extraodinary

任务目标

1.取得胶卷
2.压制Spugmay Keep
3.在敌方增援到达之前取得胶卷
4.回收被囚禁在Spugmay Keep东边哨岗的被关押者
5.在Spugmay Keep附近回收动物Griffon vulture

流程要点

1. 任务的目标是前往一个遗迹回收道具，道具的具体位置一开始只能根据任务信息界面的一张模糊照片判断，不过这张照片过一段时间就会变清晰，可以根据照片上的位置找到道具。虽然道具的位置并不是固定的，但是可能会有道具的位置只有三个，下面就会给出这三个位置。



2. 遗迹的周围会有许多敌人，他们也会在寻找目标道具，而且还会有增援赶来，因此必须赶在敌人之前把道具找到。比较稳妥的做法就是不管敌人悄悄行动，依次把三个位置搜查一遍，找到道具后立即撤离完成任务。

重要支线 Search for the Escaped Children01-05

流程要点

这一系列重要支线是寻找并救出逃跑的少年兵，基本流程都是到达目标据点后利用 D-Dog 找出目标的位置，将目标救出后撤离，整体没什么难度。由于要救的都是儿童，升级出儿童用富尔顿装置会方便不少。01 的目标就在基地入口旁的屋子里，麻醉守卫后即可救出。02 的目标在别墅的二楼，守备比较森严，进入室内后的行动需要小心。03 的目标在一个遗迹的石柱上，注意周围会有两只熊，躲过熊的注意后攀岩到顶部即可利用富尔顿装置把目标救出。04 的目标位于废墟建筑三楼的西侧墙边，需要从中间的楼梯走到第三层后再绕到西侧，救出目标后搬到屋外即可用富尔顿装置送回基地。05 的目标位于据点山洞的上层，进山洞后一路向上即可找到，周围虽然有很多敌人，但是都处于被 Skull 兵控制后的状态，移动很慢而且不会使用武器，即使被发现也问题不大。

任务39 (Total Stealth) Over The Fence

任务目标

1.回收首席工程师（主要目标）
2.利用目标工程师所在地牢的通天缺口直接用富尔顿气球将他回收
3.回收计划从Wakh Sind Barracks越狱的被关押者
4.回收在据点外巡逻的四轮越野车
5.在Wakh Sind Barracks中取得蓝图

流程要点

本任务是任务 5 的高难度加条件限制版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。潜入路线与普通难度下的并无区别，依然是爬上西侧的岩壁后走山路进入据点，之后直接去底层救出目标，不过行动需要更为谨慎小心。白天行动的话一共只会遇到两名敌人，楼梯附近的敌人直接绕后 CQC，而牢房外的可以直接用麻醉枪解决。

任务40 (Extreme) Cloaked in Slience

任务目标

1.击倒Quiet（主要目标）
2.决定处置Quiet的方式（主要目标）
3.以非杀伤性武器击倒Quiet
4.不使用枪械击倒Quiet

流程要点

本任务是任务 11 的高难度版，Quiet 的狙击是一击必杀的，而且血量与耐力都有显著的提升，而且狙击的反应速度会变得很快。空投战术对她依然有效，不过她有很大几率会躲掉，需要不停瞄准来吸引她的注意。用坦克直接轰炸是最安逸的战术，在坦克里不用担心被攻击到，十发炮弹即可过关。

任务41 Proxy War Without End

任务目标

1.排除战斗直升机
2.排除两辆坦克
3.排除两辆装甲车
4.回收两辆坦克和两辆装甲车
5.回收机甲部队的司令官
6.取得机甲部队司令官隐藏的钻石原石
7.取得战斗直升机运送的蓝图

流程要点

任务目标是破坏或回收敌人的两辆坦克、两辆装甲车以及一架直升机，坦克的应对方法和之前一样，利用假士兵吸引注意力后把它们回收即可，而且坦克的行动路线较为固定，还会在据点停留，可以在它们停留时直接绕后回收。最后的直升机可以直接用火箭筒轰，不过要注意瞄准时进行预判，否则被直升机发现的话就会受到强火力攻击。

任务42 (Extreme) Metallic Archaea

任务目标

1.排除Skull部队（主要目标）
2.回收Code Talker
3.在没有被傀儡兵拘束过的情况下过关
4.回收Skull部队

流程要点

任务 29 的高难度版，Skull 兵开场就会附带一整条护甲，并且在血量较低时还会重新获得一层护甲，而且他们的伤害也会变高，瞬移后的跳跃斩和扔石头基本上是一击必杀的。依然推荐用 D-Walker 的加特林来打，不过高难度下要多注意躲避 Skull 兵的攻击，否则很可能功亏一篑。

任务43 (Flashback) Shining Lights, Even in Death

任务目标

1.找到无线电的发信者（主要目标）
2.排除感染者

流程要点

剧情任务，流程十分简单，进入目标区域后沿路上楼，剧情过后获得热能仪，打开热能仪后把从顶楼到底层的所有人处决，之后救出底层的一名士兵过关。

任务44 (Total Stealth) Pitch Dark

任务目标

1.关闭油泵（主要目标）
2.摧毁油水分离罐（主要目标）
3.回收4名在Masa Village受训的少年兵
4.在敌方派援军前往Mfinda Oilfield的剧情出现前就离开该战斗区域
5.在被烧毁的村庄中回收动物Lappet-faced Vulture
6.回收4台作为前往Mfinda Oilfield增援的Walker Gear

流程要点

任务 13 的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度并无区别，高难度下建议先在油水分离器旁设置 C4，炸掉雷达车后直接让直升机在基地中降落，在登机撤离前再引爆 C4，这样能够避免在行动时让敌人进入警戒状态，减小被发现的几率。

重要支线 Secure Quiet

流程要点

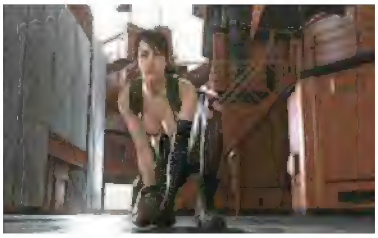
在完成主线任务 43 后，如果玩家与 Quiet 的好感度达到 100 的话，那么在带 Quiet 完成任意主线任务后返回母基地，会触发与 Quiet 在雨中嬉戏的剧情。在触发这段剧情之后，之后在触发主线任务 46 时会同时解锁本重要支线。需要注意的是，在完成支线任务 150 后，会自动进入主线任务 45，而主线任务 45 完成后会有很严重的后果，请玩家谨慎进入，最好先备份存档。任务本身很简单，虽然目标是找到 Quiet，但实际上 Quiet 并不在这个任务区域之中，在目标中心区域的一间房子里可以找到关于 Quiet 行踪的情报文件，扫描情报文件后，就会自动进入主线任务 45。

任务45 A Quiet Exit

任务目标

1.与Quiet接触
2.排除苏联来袭的机械化军队
3.取得Quiet留下的磁带
4.回收7辆坦克，7辆装甲车
5.在Quiet没有受到攻击的情况下过关

流程要点



1. 这个任务操作部分实际上只有与 Quiet 对抗七辆坦克、七辆装甲车以及一架武装直升机的部分，面对敌人的重火力攻击，比较好的防守位置是废墟建筑的房顶，这里房顶位置有一个带有墙体的铁丝网，这个位置可以防御敌人的所有攻击，主要思路是在这个位置躲避敌人的攻击，然后往左侧移动，从建筑的一些缺口瞄准兵临城下的坦克以及装甲车，将他们逐一击破。但注意不要一味地躲避敌人的攻击，否则敌人会将所有火力对准 Quiet，一旦 Quiet 死亡，任务将会失败。

2. 如果在这时玩家没有一些强力的导弹类的话，打起来会相当吃力，虽然一开始的剧情中 Quiet 会递上一把火箭发射器，但这把火箭发射器的等级很低，所以最好在提升自家导弹类武器的等级后再来挑战这个任务。不过仅仅就过关而言，只要玩家不在乎评价，可以等待坦克与装甲车都停定后呼叫空中轰炸的支援，这样可以十分高效地解决问题，不过要消耗不少的 GMP。最后出现的武装直升机建议回到地面对付，在发射导弹后迅速回到废墟建筑的一层躲避它的攻击，如此反复几个回复就能将其击坠。

3. 战斗过后前往目标地点触发剧情，剧情过后操控 Big Boss 跟随脚印找到录音带，任务也就此结束。

任务46 Truth : The Man Who Sold The World

任务目标

1.排除在医院入口的六名士兵
2.开枪击中火人二十次以上

流程要点

真结局任务，流程与序章完全一致。解锁条件较为复杂，一般完成了所有的重要主线与支线，并且听过所有的磁带内容（可能和 Huey Emmerich 的磁带有关）后，再进行一个主线任务，过关后会回母基地触发剧情，之后就会解锁本任务。

任务47 (Total Stealth) The War Economy

任务目标

1.找到军火商人（主要目标）
2.找到CFA干部（主要目标）
3.排除CFA干部（主要目标）
4.回收CFA干部
5.回收军火商人
6.完整听完CFA干部与军火商人的对话
7.取得战斗直升机运送的蓝图
8.回收Nova Braga Airport格纳库内的资源集装箱

流程要点

任务 21 的高难度版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度无区别，由于被发现就会任务失败，所以尽量观察好周围的情况再行动，总体难度在所有高难度任务中算比较简单的。

任务48 (Extreme) Code Talker

任务目标

1.与Code Talker接触（主要目标）
2.回收Code Talker（主要目标）
3.在Code Talker没有受到攻击的情况下将他回收
4.排除Skull部队
5.回收Skull部队
6.回收封锁Lufwa Valley的装甲车

流程要点

任务 28 的高难度版，难点依然在前往别墅途中的狙击手，依然推荐直接潜行躲过她们。如果想与狙击手正面对抗的话，推荐直接用坦克来对付。

任务49
(Subsistence) Occupation Forces

任务目标

1.获得敌方配置计划资料（主要目标）
2.排除敌方上校（主要目标）
3.排除所有坦克（主要目标）
4.回收目标的敌方上校
5.在目标的2台坦克与上校到达Da Smasei Laman之前，将他们消灭/回收
6.回收被囚禁在Sakhra Ee Village的被关押者
7.回收所有坦克

流程要点

任务 8 的高难度加限制条件版，限制条件包括了无法携带所有武器道具，禁止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。由于没有武器，而找武器又比较麻烦，所以推荐直接用富尔顿装置回收上校所坐的卡车。卡车与坦克都会从编号为 06 的据点开始出发，可以直接前往拦截，回收了目标上校后即可过关。

任务50
(Extreme) Sahelanthropus

任务目标

1.击毁Sahelanthropus（主要目标）
2.破坏Sahelanthropus的头部
3.命中浮于空中的精神力少年

流程要点

任务 31 的高难度版，BOSS 的攻击模式和之前一样，不过威力高出很多，不少攻击是能一击毙命的，因此容错率较低。依然推荐使用 D-Walker 的加特林作为主要输出手段。如果 D-Walker 不慎被毁坏，那就需要依靠火箭筒或榴弹发射器作为主力输出，记得在出击准备时装备上。

奖杯/成就列表

名称	属性/点数	解锁条件
Lengend	白金/–	获得其他所有奖杯
Awakening	铜杯/15	完成任务“PROLOGUE: AWAKENING”
Phantom Limb	铜杯/15	完成任务“PHANTOM LIMB”
Beekeeper	铜杯/15	完成任务“WHERE DO THE BEES SLEEP?”
Gears Turn	铜杯/15	完成任务“HELLBOUND”
Caravan	铜杯/15	完成任务“TRAITORS' CARAVAN"
Voices	铜杯/15	完成任务“VOICES”
Immortal	铜杯/15	完成任务“METALLIC ARCHAEA”
Skull	银杯/30	完成任务“SAHELANTHROPUS”
Disappearance	银杯/30	完成任务“CLOAKED IN SILENCE”
Truth	银杯/30	完成任务“TRUTH: THE MAN WHO SOLD THE WORLD”
Apprentice	铜杯/15	用战斗班成员完成一个主线任务
Accomplished	银杯/30	完成所有主线任务
Executed	银杯/30	达成所有任务目标
Elite	金杯/100	以S级评价完成所有主线任务
Undertaken	铜杯/15	完成一个支线任务
Cleared	铜杯/15	完成所有“排雷”支线任务
Achieved	银杯/30	完成所有支线任务
Captured	铜杯/15	占领一个前哨岗或守卫岗
Deployment	银杯/30	完成所有重要派遣任务
Intruder	铜杯/15	完成一个“Infiltration”FOB任务
Cry Havoc	铜杯/15	D-Dog能够被派遣
Speechless	铜杯/15	Quiet能够被派遣
Trusty Steed	铜杯/15	与D-Horse的好感度达到最高
Man's Best Friend	铜杯/15	与D-Dog的好感度达到最高
War Buddy	铜杯/15	与Quiet的好感度达到最高
Extraction	铜杯/15	用富尔顿装置回收一名敌方士兵
Interrogation	铜杯/15	审问一名敌方士兵
To The Rescue	铜杯/15	回收一名女性被关押者
Platoon	铜杯/15	将母基地的人数增加到50以上
Battalion	铜杯/15	将母基地的人数增加到250以上
Army	银杯/35	使所有部门的等级提升至50
Enhancement	铜杯/15	开发出50种以上物品
Reinforcement	银杯/30	开发出100种以上物品
Locked and Loaded	金杯/100	开发出300种以上物品
Architect	银杯/30	建设出基地的所有平台
Deterrence	铜杯/15	开发一个核武器
Disarmament	铜杯/15	拆除一个核武器
Prosperity	铜杯/15	总计获得10000000以上的GMP
Conservation	银杯/30	回收了所有种类的野生动物
Collector	银杯/30	获得了所有蓝图与关键道具
Reminiscence	铜杯/15	获得了所有遗留照片
Hero	银杯/30	获得了称号“英雄”

注：XOne 版成就列表中存在“Search-and-Destroy”和“Sweep-and-Clear”两个秘密成就，但从目前的情况来看，这两个成就有可能是无法解开的，也就是说只存在于成就列表中，并不会算在成就完成度中。

剧透提示：如果你还未通关《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》，请注意下文涉及大量对本作剧情的剧透，请自行决定是否继续阅读。

失落的一环

——《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》剧情浅析

文 MGCN RED韵 编 八重樱 美编 小瑟

Prologue/序言

《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》已经正式发售一段时间了，虽然游戏本身主线流程相当长，但从奖杯稀有度的比例上看，已经有不少玩家顺利通关了。本系列的剧情一向以奇诡与晦涩见长，《幻痛》也不例外，从超越时代极限的科幻技术，到盘根错节的人物关系，再到突破游戏传统题材半径的主题，这部作品的每一个部分都在探索并拓展着游戏叙事的边界。

但与系列其它作品相比，《幻痛》又面临着截然不同的挑战，其在系列中所处的这一承前启后的独特位置、以及游戏基本模式的沙盒化，让它在叙事层面遇到了许多前所未有的挑战；而其在“弱化”因这一系列的开拓而成为业界潮流的“电影化叙事”手段后，要如何保证故事本身叙事的流畅与深度，则是《幻痛》所面临的另一个重要问题。

2008年面世的《爱国者之枪》虽然赢得了满堂彩，但“播片”式叙事模式的疲态尽显已经引起了相当大一部分玩家的反感，系列制作人小岛秀夫的“导演瘾”确实在一定程度上损害了游戏体验。不仅如此，系列越来越复杂的时间线也让编好一个独立的故事变得越来越难，遑论讲述一个能够让玩家有所触动和思考的故事。而要同时解决这两个问题，《幻痛》必须彻底在叙事模式上进行根本性的变革，换言之，小岛要面对的最大障碍并不是整个游戏行业的竞争，而是他自己。

《原爆点》中的一镜到底、与环境紧密相关的过场演出模式，以及通过任务制将叙事与游玩进行深度融合的种种尝试已经宣告了小岛对于往辉煌的叛离，但这一序章仍然因为长度问题而并未让玩家以及媒体意识到小岛秀夫作出的改变，人们纷纷质疑这个浸淫在线性叙事二十余年中的日本游戏制作人，到底能不能掌控沙盒游戏所独有的特点，作出与这一充满自由度的游戏模式相匹配的游戏叙事。毕竟纵然对于这个已经席卷业界的游戏分类，至今讲出绝佳故事

的游戏作品，也是寥寥无几，更何况一向以紧凑叙事见长的“《潜龙谍影》系列”了，而在小岛组与科乐美分道扬镳的传闻满城风雨之际，小岛秀夫执导的最后一部《潜龙谍影》作品，究竟能否超越过往的作品，整个业界、媒体、玩家都在拭目以待。

他们等到的，是一部彻底颠覆了玩家对“《潜龙谍影》系列”固有印象、却又完整地继承了系列精髓的新作。《幻痛》的主线叙事贴合了沙盒式游戏的高自由度、改掉了于《爱国者之枪》中凸显，并植根于整个系列中的一系列痼疾，而自《和平行者》中引入、并在《原爆点》中逐渐明晰的信息传递模式在《幻痛》中终于得到了大规模运用。由此带来的，便是一个既陌生又熟悉的《潜龙谍影》，一款不仅在游戏模式上彻底超越前述作品，同时也在叙事方式以及思考的深度和广度上尽皆跳出了过往的系列游戏宇宙限制的作品。

小岛秀夫做到了，他再一次超越了自己。

Non-linear Narration / 非线性叙事

如何在沙盒式游戏模式之下去讲好一个故事？有摇滚之星（Rockstar）珠玉在前，这个问题并非没有可供参考的现成答案，不论是《GTA》还是《荒野大镖客 救赎》，都在主线和支线的设定方式上做出了自己的大胆探索。但《幻痛》并没有试图去沿着前人设定的规则行事，而是相当程度上保留了自身的线性叙事基础，并在讲好一个故事的同时，最大限度地给予玩家选择权。

《幻痛》的叙事通过任务剧情与母基地（Mother Base）剧情两种模式进行。传统的线性叙事随着任务制的关卡展开，在完成序章以及拯救卡兹（Kaz）的任务后，主线任务（Mission）开始分阶段出现，在以任意顺序完成一定数量的任务后会触发新的任务，其中标黄的主线任务会触发主线剧情。此外虽然体量较小，但在157个分支任务（Side Ops）中，也有一定量的任务会随着主线任务的进度而逐渐解锁，甚至在执行分支任务过程中触发主线剧情。

但这还远远不是全部，游戏中最重要的主线剧情发生地既不是阿富汗也不是南非，而是位于塞舌尔海岸（Seychelles）的钻石狗（Diamond Dogs）母基地。除了大量主线剧情之外，玩家与作战伙伴（Buddy）之间的互动、钻石狗内部各个成员之间的互动，以及钻石狗组织与外部各色人等之间的互动，均以母基地为轴心展开。你既可以在这里看着自战场上收养的钻石狗（D-dog）从一只毛茸茸的小狗成长为可靠的作战伙伴、也可以与静（Quiet）共浴或是共舞、还可以去看休伊一步步搭建起战斗齿轮（Battle Gear），更会一次次面对伊莱（Eli）的反抗。每一个成员的加入和离去，几乎都离不开这个在你手中茁壮成长的母基地，通过将核心剧情凝聚在这里，《幻痛》找到了属于《潜龙谍影》的解决沙盒式游戏叙事困境办法。

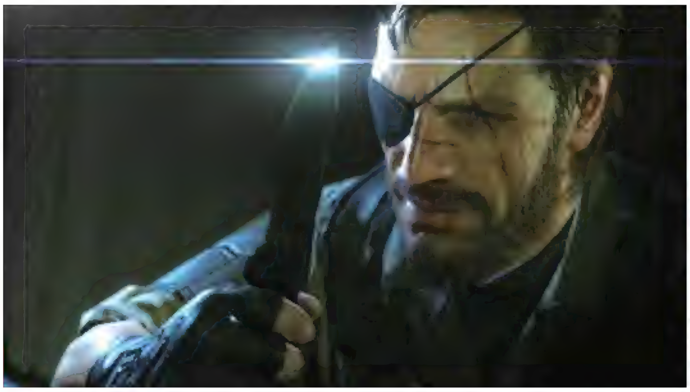
虽然沙盒式游戏已经是目前3A大作的主流，似乎任何作品都在高喊沙盒化，但在整体游戏架构自线性迁移至沙盒的同时，主线故事叙事模式的沙盒式转换却鲜少有成功者，即使是摇滚之星，其作品主线的推进也维持了一个较为线性的模式，虽然玩家可以自行决定体验主线故事的顺序，却几乎无法影响叙事的发展方向，而《幻痛》在这一点上作出的探索毫无疑问是令人赞叹的。

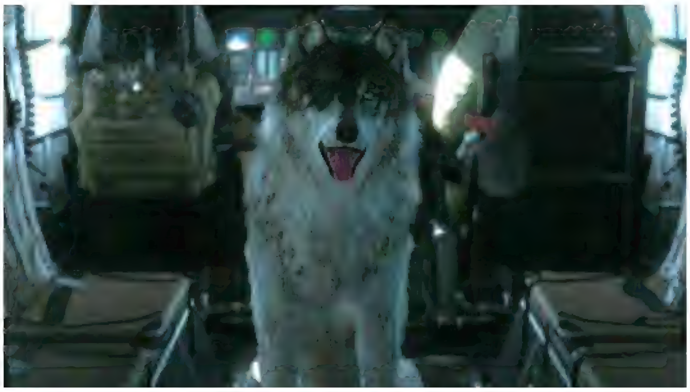
在以往的《潜龙谍影》作品中，玩家虽然拥有在过场中改变视角观看隐藏剧情的可能性，却很少有机会去改变剧情的走向（PS初代双结局除外），而在《幻痛》中，这种围绕任务制以及母基地构建主线叙事的模式，终于将那些看够了播片的玩家从不耐烦中解放了出来。玩家固然无法改变每一段剧情的发展方式（这毕竟是一款3A级别的作品，不可能如文字冒险游戏一样完全以分支的数量取胜），却已经在最大程度上获得了影响叙事走向的自由。

最初在阿富汗执行的一个任务中，玩家有机会收养一只小狗，如果玩家听到山猫（Ocelot）的召唤及时发现了这个父母双亡的小狗仔并将其回收，便会在其后数次回到母基地的过程中触发一系列剧情，目睹它渐渐长大，并最终成为你执行潜入任务时的绝佳帮手，但如果你没有收养它，就不会有这个帮手可用。同理，在第一次与静进行狙击对决后，玩家亦可一枪将其射杀，不仅这个人物再也不会成为你的好帮手，与之相关的一系列剧情以及主线/分支任务也都会随之消失。

如果说这种选择只是提供了一个没有后续发展的可选项，并不能算是真正的非线性叙事，那么在任务过程中通关手段的多样性则大大提升了叙事的复杂程度。与骷髅小队（Skull Unit）的数次交锋中，玩家几乎都可以通过进入潜入状态、或是利用交通工具进行快速移动的方式避其锋芒，即使是上文提到过的第一次狙击战，也只是前往营救休伊过程中突然出现的一个主线任务，玩家完全可以选择忽视，以潜入的方式继续拯救休伊，完成这个分支任务后再回头进行头目战。换言之，进不进行头目战、何时进行头目战，这个在传统线性游戏以及绝大多数沙盒类游戏中，都会以强制线性的方式要求玩家进行的部分，在《幻痛》中也成为了可选项。此外，众多非标黄任务的完成方式也会在极大程度上影响玩家对于剧情的理解，如果完全采取消灭目标的方式过关，将会错过大量能够将故事串联起来的重要信息。

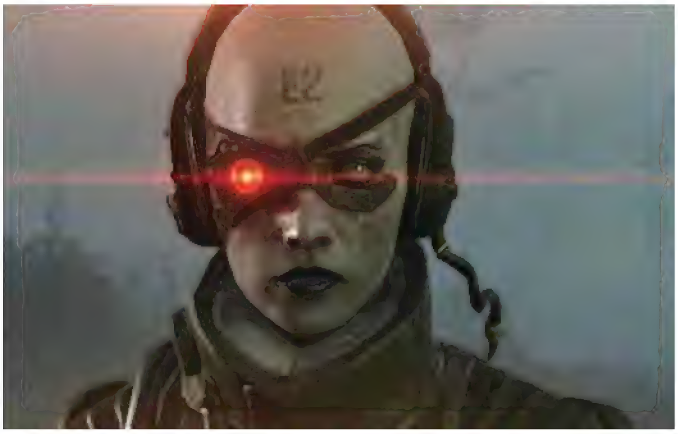
之所以能够实现这种极高的叙事自由度，仍然不得不回到其基本叙事架构的构建方式上，如





果我们将传统的线性叙事视为一根由一系列不同长度、颜色的绳段依照固定顺序首尾连接到一起形成的绳子,那么《幻痛》所做的,并不是简简单单地将绳子剪短散落在这张沙盘上,而是以故事的发展逻辑(而非时空顺序)将这些绳段编织起来,让玩家可以依照不同的路径去体验这个故事。《幻痛》的叙事远远称不上是完全意义上的沙盒式叙事,但它本不必是,因为“《潜龙谍影》系列”所讲述的故事,其复杂程度本就并非沙盒式叙事可以承载的,但《幻痛》所尽力去提供给玩家的,是在讲述一个精彩故事之外,极其丰富的可重玩性,即使是已经通关的玩家,也可以在以不同方式、完成不同任务目标的过程中体验到全新的叙事内容。正是对这种种可能性的拥抱,让《幻痛》的叙事真正走出了《爱国者之枪》所犯的最大错误:过度依赖过场动画而非游戏本身进行叙事。

Cut the Cutscene/精简过场!



“《潜龙谍影》系列”的主线故事一向以大量情节反转与极大的信息量著称,在从时间线角度完结整个系列的《爱国者之枪》中,这一点走到了一种极致。虽然小岛秀夫在努力融合玩家的游戏行为与影片化叙事之间的鸿沟,比如老蛇(Old Snake)与山猫的最终决战中对各代名场景的复现,又如微波通道以及在霸王(REX)格纳库中两次使用的上下分屏、叙事与游戏并进的叙事方式,但在大部分过场动画中,玩家是被剥夺了操控能力的。《幻痛》则延续了《原爆点》的创作思路,过场动画少而精,叙事风格则极其内敛,除了在现场必须表达的内容之外,绝不多言。除了骷髅脸与毒蛇(Venom Snake)之间共乘一车时的一段话,你再也看不到喋喋不休的敌方头目,作为头目出现的骷髅小队均类似活尸、不发一言,除此之外的头目也是装甲车集团、以及金属齿轮本身,唯二的两个人类头目静和伊莱,一个沉默不语、另一个还只是小孩,并不像在《潜龙谍影》初代中那样习惯于长篇大论。

过场影片处理方式上的极度克制与内敛不仅体现在头目战一个方面,与系列过往作品试图在过场影片中将故事以文字的形式进行事无巨细地描绘不同,《幻痛》在情节推进上也秉持了根据玩家选择而仅仅传递必要信息的方式进行处理。虽然对关键情节进行了标黄处理,如果按照提示推进便可以顺利看到完整结局以及绝大部分剧情(帕兹相关支线任务不在标黄之列,需要玩家自行挖掘),但如果玩家仅仅按照这个顺序完成所有任务,却极难对剧情有一个完整的理解,甚至基本的理解都会存在困难,这是因为过场影片仅仅描绘了故事的核心段落,对连接这些核心段落的大量细节予以了留白处理。

做这种处理有两个原因,首先,如果试图用过场影片将《幻痛》的故事表述清晰,需要制作的影片数量将达到一个恐怖的数量级,而由此带来的观感也许会有所加强,却会彻底扰乱玩家的游玩节奏;而第二个原因更为重要,《幻痛》终于想通了过场影片对于一款游戏的真正作用应该是什么。在游戏中全面纳入电影技巧,以镜头语言和过场影片进行叙事,《自由之子》功不可没,但沿着这条路走到极致却伤害了游戏的体验,问题的关键就在于过场影片与游戏操作之间固有的冲突,看与玩之间被动与主动的天然矛盾决非在看中加入玩的元素就可以解决的,更重要的是,很大部分的游戏情节其实并不需要用电影化语言进行渲染,真正需要使用这种方式的只是极为重大、对整个剧情走向有着深刻影响的部分。

《幻痛》对于过场影片少而精的运用,正是将正确的手段用到了正确的地方,通关之后回忆《幻痛》,你是可以清楚地回忆起整部游戏都有哪几段重要的过场影片的。医院脱出这个序章也许是最长也最像过往作品的一部分,但即使是这一部分,实际操作也占了绝大部分。与静、骷髅脸、伊莱的数次互动、萨赫勒人(Sahelanthropus)出现的几个重要场合,是过场影片使用最为频繁的地方,即使是这种使用,也显得相当克制,更多地使用画面、动作而非语言来进行叙事。然而这并没有影响过场影片的质量,由于将同样的精力放到了相对有限(由于游戏长度的缘故,整体过场影片长度亦并不短)的内容上,每段影片的出现都可以让整个叙事的节奏与紧张感提升一个台阶,每次与萨赫勒人的对视都会让人感受到它的惊人气势,每次与骷髅脸的相遇都会让你倒吸一口凉气、而每次与静的互动则都让你感受到那股化敌为友、最终萌发出爱情的奇迹。

静也许是最能代表《幻痛》叙事理念变革的一个人物,除了在母基地与密语者(Code Talker)用纳瓦霍语(Navajo)交谈的几句话、最后离开毒蛇的一小段指示直升机位置的对话、以及最后留下的一分多钟的磁带和《Quiet's Theme》这首歌之外,她在整个故事中都是沉默的,与玩家所扮演的毒蛇之间并没有任何言语交流。小岛秀夫用这个角色展示了不借助于语言,完全利用过场影片中的肢体、神态表演与游戏机制来构建人物的超强能力。这个无言的狙击手是玩家潜入的好帮手,更是数场头目战的关键辅助,而与她相关的数个过场影片则会随着玩家与她之间关系的进展以及主线情节的推进而逐渐解锁,游戏机制与游戏叙事之间的融合在这个人物的塑造过程中显得非常自然。而当最后

■静在最后离去前留下的磁带。

一场共同战斗结束后（尤其需要注意的是，本次战斗她不再受命于你，而是以自己的意志与你并肩作战），静牺牲自己使用英语引导直升机营救毒蛇，并不得不永远离去的结局，不仅仅是在叙事层面将这个人物彻底自游戏中剥离，更在游戏层面让你再也无法使用这个作战伙伴，如果你已经习惯了有她给你打掩护，那么这种分离所带来的痛苦将是多方面的。从某种意义上谈，小岛秀夫让很多男性玩家在《幻痛》中谈了一场恋爱，也同时经历了一场失恋。

玩家与静之间的关系、感情，并不像系列从前的女性角色如梅丽尔（Meryl）或是伊娃（Eva）一样，仅仅处于玩家保护女性的状态，而是更加平等的伙伴关系。你们从敌人、变成战友、再变成心意相通的爱人、并最终不得不永远分离。当叙事与实际游戏通过这种方式结合之后，每一个过场影片的意义都不再是一种被动的展示，在毒蛇拿到静挂在树上的那盒磁带时，萦绕在玩家脑海中的回忆，也许已经不再纯粹是过去过场影片中两人极为有限的互动，而是掺杂了实际执行任务过程中你们两个人经历的每一个瞬间，从最初的殊死对决、到与骷髅小队的数次苦战，再到对抗一整支装甲部队时的惨烈决战。此时的过场影片也便根本不必再像《爱国者之枪》那样大量运用闪回这种蒙太奇手法来让玩家回忆过往，逼人落泪了。你的记忆是属于你的，就连小岛秀夫都没办法替你呈现，但这也并没有关系，他所做的，不过是将触动你情感的要素准备好，你自己会将剩下的步骤做完。

在过场影片处理上的极度克制是小岛秀夫对自己作出的一大改革，他超越了自己的弱点，同时如上所述也在某种意义上指明了过场影片在一部游戏中应当起到的作用（辅助叙事、提升观感、营造氛围），以及可能起到的作用（将实际游戏中积累的情感、体验在关键点触发）。然而当过场影片不再完全受“讲楚一个故事”这一看似无懈可击的真理束缚后，是否意味着《幻痛》的故事是支离破碎、经不起推敲的呢？《潜龙谍影》系列”引以为傲的大信息量又是否在此作走向了终结呢？

当然不是，这一切都被转移到了磁带中。

Answers in Tapes / 磁带中的答案

如果说《和平行者》是通过通关后的隐藏磁带来让玩家对整个游戏故事进行一次彻底的反思的话，《幻痛》则是将这个动作向前提，并分散到了整个游戏过程中去。因此，磁带系统对于《幻痛》的意义要远高于《和平行者》，它担负着对剧情进行解说的功能，将过场影片难以承担的重任扛了下来，替代了从前穿插在游戏过程中的无线电通讯，彻底杜绝了叙事与游戏两种体验之间的冲突，而是将紧张的任务与听录音带的放松交错放到玩家面前，游戏默认的“做任务－听磁带－再做任务”游戏模式，在很大程度上调节了游戏节奏，让玩家感觉到整个游戏过程的张弛有度。此外，一方面由于此次故事主题的严肃与黑暗，另一方面也由于过场的精简，磁带的内容要远比《和平行者》中大量的插科打诨更为扎实，除了卡兹与密语者之间的四段关于汉堡包的搞笑对话，几乎都是需要玩家努力理解与思考才能跟上节奏的信息，而大量的人物构建工作也在信息的传递过程中同时完成，卡兹与山猫之间的分歧与冲突、休伊的本性、密语者的过往与研究等等内容都是在磁带中完成构建的，过场影片中展示的不过是冰山一角罢了。

《和平行者》是整个系列中第一次引入磁带机制的作品，如果不听磁带，你对《和平行者》剧情的理解以及整个系列根本理念的理解都会大打折扣，甚至毫不夸张地说，根本无法理解这个故事，这也是《和平行者》本身的故事饱受诟病的原因之一。《原爆点》在磁带机制的处理上已经预示了《幻痛》中将会出现的变革，如果不收集到奇科（Chico）的所有磁带，便根本无从了解《原爆点》事件的来龙去脉。《幻痛》同样如此，只不过相比《和平行者》中真正有价值的磁带数量相对较少（集中在奇爱博士、伊娃、帕兹日志三部分）这一情况，《幻痛》进行了更大规模的变革。大量过场影片中忽略的细节都在任务结束后的磁带中进行了详述，任何一个人如果不玩游戏，只看网上的攻关视频，一定会觉得整个《幻痛》故事荒谬绝伦，思维跳跃令人难以理解，因为大部分攻关视频是绝不会在每关结束后将所有解锁的新磁带播放一遍的。然而这些磁带是将每个任务在主线叙事以及过场影片中忽略的细节（没必要在过场中展示、也没必要堆到无线电通讯中打乱游戏节奏）进行详述的关键所在。因此，唯有在解锁新磁带后马上听完，才可能顺利地理解整个故事。

通过磁带系统，《幻痛》主线叙事的大部分内容被“藏”了起来，玩家需要做的并不算难，只不过是将这些磁带都听一遍，但在这一过程中玩家不仅仅是倾听，也同时扮演了一个真相探寻者的角色，你必须通过散落的线索去还原整个故事的面貌。再也没有人将故事和盘托出在你的面前，过场影片与其说是在解释故事，不如说是在为玩家提出一个又一个的疑问，而这些疑问的答案，就藏在这些磁带中。

磁带的设计思路与过场影片的精简一起，构建了一种全新的叙事模式，其最核心的变革思路是变被动为主动，让玩家从一个接受者变为一个探寻者，而这种思路毫无疑问是与沙盒式游戏强调玩家自行探索世界的游戏模式无比契合的。《幻痛》虽然仍然讲述了一个线性的故事，但讲述故事的方式与思路，却经历了极为深刻的理念变革，在完成这一变革的同时，小岛秀夫也同时为盘桓在整个游戏产业头顶的问题“如何在保证故事精彩的同时，让叙事模式能够与沙盒模式契合？”给出了自己精彩的答案。

Literature Impact/文学影响

但这还不是《幻痛》叙事最为精彩的地方，当我们回到故事本身去看，便会意识到这一作与系列前作相比更大的不同，其实是在于其极强的文学性。换言之，这一作的主线故事是站在巨人的肩膀上进行创作的，小岛秀夫毫不避讳提及在游戏中展示对《幻痛》剧本创作产生了重要影响的作品，而一方面对这些作品的熟悉会加深你对《幻痛》叙事的理解、让游戏可以省却大量构建基本概念的精力，另一方面《幻痛》会让你对这些文学作品及其所表述的故事以及思考的问题产生兴趣，但更重要的是，《幻痛》的故事并没有停留在前人思考的终点，而是更进一步提出了一系列属于我们这个时代的问题。

对《幻痛》的故事影响最深的三部作品分别是赫尔曼·梅尔维尔（Herman Melville）的《白鲸记》（Moby-Dick）、乔治·奥威尔（George Orwell）的《一九八四》以及威廉·戈尔丁（William Golding）的《苍蝇王》（Lord of the Flies）。《幻痛》从这三部作品中撷取了大量意象、名词以及概念，在完成叙事的同时也触及了这三部作品探讨的核心议题，并以主线剧情对这些议题进行了别样的解读。换言之，这三部作品既是《幻痛》创作的起始点，又是某种意义上的终点，同理，我们也应当将《幻痛》自身的文本当作一部文学作品来看待和分析。

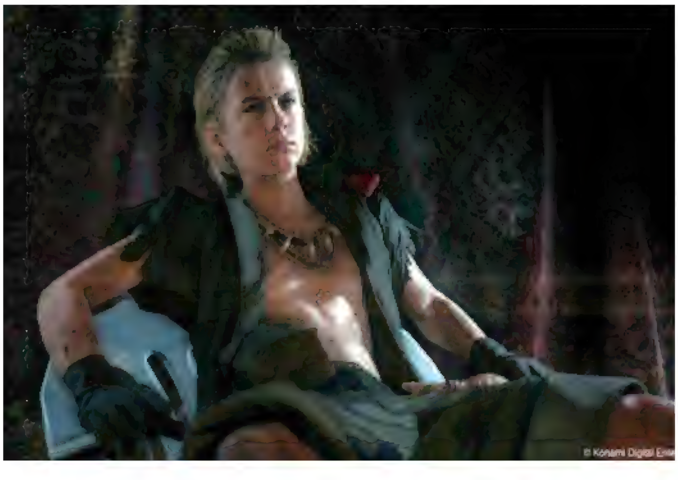
Moby Dick/白鲸记

除了开场追逐战后，第三子（Tretij Rebenok/Third Child）召唤出来吞噬直升机的火焰鲸鱼外，《白鲸记》相关的名词在整个游戏中屡见不鲜，主角毒蛇的代号“亚哈”（Ahab）以及大首领（Big Boss）在医院里的身分“以实玛利”（Ishmael）分别对应《白鲸记》中的叙述者以及船长，而玩家在游戏中听到次数最多的一句话“这是裴廓德号，马上到达着陆区。”（This is Pequod, arriving shortly at LZ）里的“裴廓德号”，正是《白鲸记》中船长“以实玛利”所驾驭的捕鲸船。

《白鲸记》的主题是复仇，以实玛利在与白鲸莫比迪克的交锋中失去了一条腿，这种失去肢体的痛苦（幻痛）催动他带领整个捕鲸队展开了对莫比迪克的追捕行动，发誓要进行复仇，并最终在与白鲸正面对决后消失在茫茫大海里。以实玛利对莫比迪克的恶魔化渲染，与白鲸本身仅仅作为动物的存在形成了鲜明的对比，丧腿之痛让船长无法以客观的态度去正视自己的遭遇，但他的复仇本身在旁观者亚哈眼中，却又是毫无实际意义可言的。为“无意义”的复仇灌注“意义”的行为，以及复仇本身的“徒劳”刚好是游戏中的种种复仇相呼应，不论是《幻痛》中钻石狗（Diamond Dogs）组织对骷髅脸（Skull Face）的复仇、静对于烧伤自己的毒蛇的复仇、密语者对于英语的复仇、骷髅脸对于零少校（Major Zero）的复仇、乃至沃尔金上校（Volgin/Man on Fire）以及伊莱对于毒蛇的复仇，都在某种程度上偏离了目标。游戏中并没有设计任何一场针对骷髅脸的复仇，即使是骷髅小队也会在被击败后全身而退，并不会真正死亡，这正是为了剥夺玩家的快感，让玩家去不断质疑自己复仇的意义。静的复仇最终化成了最悲伤的别离、密语者的复仇最终让自己的纳瓦霍民族付出了更为沉重的代价、骷髅脸对零少校的复仇反而进一步促成了爱国者人工智能对整个世界的全面控制，而沃尔金以及伊莱对毒蛇的复仇更是在真结局出现后完全失去了准星，毕竟真正的大首领早已前往桑给巴尔建国去了。

第三子的设定是整个游戏中最为精妙的一部分，与“精神螳螂”（Psycho Mantis）更多地依照自己意志行动相对，此时的第三子是以灵媒或者说“复仇的媒介”形式存在的，它将各个角色的复仇欲望传递到火男或是金属齿轮这样的武器之上，但其对复仇目标却并无自己的判断，换言之，第三子所展示的，正是复仇本身的盲目。驱动复仇的并不是伤害，而是失去，并非失败，而是“幻痛”，钻石狗看似对骷髅脸进行了复仇，但骷髅脸与钻石狗的真正目标并没有什么区别，都是引领者遗愿（The Boss' s Will）的后半句，而钻石狗覆灭的真正黑手也并非所有人以为的零少校，而只是骷髅脸这个叛变的分队，复仇意义的虚无化决非《幻痛》的无意为之，零少校最后与大首领的和解亦非仅仅是为了出人意表而故意改写系列设定，其后都有着一个统一的思考：对于“复仇”这一行为的深刻反思。

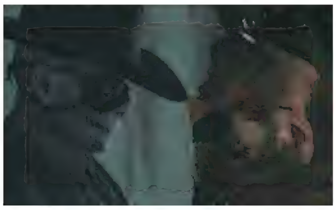
对这一点最为精彩的一段处理，便是第一章中段一个看似普通的任务。这个由玩家停止原油污染的行为，导致了下游村庄感染声带细菌（Vocal Cord Parasite），并经由毒蛇营救的小孩被带到了母基地，造成了大面积的传染，并在变异之后（同样来自休伊对囚禁自己的母基地的复仇）强迫毒蛇射杀自己的战友。复仇行为最终伤害的，不仅仅是被复仇者，更是加复仇者本身。这一点也同样体现在静身上，对毒蛇进行复仇的她携带英语声带病菌潜伏进入母基地，但正是这用于复仇的病菌让她最终不得不与毒蛇永远别离。复仇惟一能够带来的，只有更深的伤害与无止尽的绝望，并不能带来任何快乐与成就。尽管《幻痛》并没有如其宣传所言，去描绘大首领入魔的过程，但在复仇的锁链中被毁灭的、不得不失去的，难道真的还不够多吗？我们又真的需要小岛秀夫讲述一个我们已经知之甚详、毫无惊喜与意义的入魔故事吗？



1984/一九八四

卡兹在第二章开始处的一段话昭示了母基地极权统治以及监控行为的开始，但真正的“间谍”休伊却直到故事的最后才遭到流放（漂流本身也应和了他最终淹死在水池里的结局），而叛离钻石狗的伊莱也并未得到应有的管制。监控的错位、卡兹对静的仇恨自然展示了这种统治模式的荒谬，但让我们回想一下休伊离去前对钻石狗所说的那句话“它根本就是一头狼，你们只是骗自己它是狗罢了！”，便会意识到钻石狗组织本身的存在以及其行为，其实也充满了悖论。

钻石狗在游戏中进行的各项任务看似是接受单纯的军事雇佣，其背后却有着向零少校及其组织进行复仇的动机，然而它所完成的挑战，却是阻止骷髅脸将快速核浓缩技术散播到整个世界并加以遥控的阴谋。钻石狗的存在正如这条陪伴你潜入敌营的狗狗的身分一样，是狼是狗，在不同人眼中有着截然不同的结论。正如《一九八四》（游戏也发生在 1984 年）中著名的双重思想（Doublethink），我们对于钻石狗的理解也如山猫的自我催眠（相信毒蛇就是大首领、并同时相信真的大首领不在母基地）一样，是充满矛盾，却又能够共存的。休伊对钻石狗的理解看似是一种“欲加之罪”式的描绘，但却反而代表了正常社会对一个拥有核武器的无国界士兵组织的普遍态度。更有趣的是，玩家在游戏中的实际行为，杀戮还是打晕、建造核弹还是废弃核弹，同样决定了钻石狗本身的性质。钻石狗本身并没有确定的身分，这身分是由玩家打造的，从善从恶，分别只在一念之间。



对语言和信息的控制是《一九八四》最重要的一个主题，这一点也被《幻痛》继承了下来，零少校对信息的控制以及爱国者（The Patriots）对于人类行为的整体监控与影响，不过是以更先进的技术还原《一九八四》中极权主义政府大洋国（Oceania）的统治形式罢了。骷髅脸想要通过传播英语声带细菌达成的与其后大首领想要通过“世外天国”（Outer Heaven）达成的世界并无不同，都是个体自由对于集体统治的反抗。《一九八四》中提及的“新语”（Newspeak），其内核即为通过对语言的“净化”（控制）来影响和控制人们的思想，其背后的理论基础是人类的思维活动是建基于母语（Mother Tongue）之上的（这一理论又有强弱两种形式，强形式已经被广泛认为是错误的，但语言对思考的影响确实在不同程度上存在）。骷髅脸意图通过消灭英语来颠覆零少校对于世界的统治图谋，正如他自己所说，是继承了引领者的遗志，在这层意义上看，发售前最终预告片里毒蛇的形象幻化为骷髅脸，并不是单纯的欺骗玩家，而是点出了大首领与骷髅脸两者的相似之处，他们都继承了引领者的部分遗志。

除了随处可见的“大首领在看着你”（Big Boss is Watching You），静在故事结尾的消失同样伴随着对这个人物的非人化处理（Unperson），在她离去后，空中指挥部（ACC）机舱中她的一切照片也随之消失，就像被扔进了忘怀洞（Memory Hole）一样。非人化与忘怀洞两个概念均来自《一九八四》，是大洋国政府对于叛变国家之人的彻底抹杀其存在的处理方式，这并不是将钻石狗比作大洋国，但如果我们反过来想一下，钻石狗难道真的不是一个极权组织吗？虽然它并没有像大洋国一样展现出全面的监控状态（仅在第二章过场中有所提及），但这个组织中各个成员的关系并非真正意义上的战友关系，它们只是因为同一个人：“大首领”（其幻影／毒蛇），以及其意志而聚集到了一起，一旦这个人不存在了，各个成员便会作鸟兽散（正如卡兹与山猫最后的对立）。其对系统外成员的态度也让人望而生畏，士兵们对静的存在充满了恐惧，对叛变自己意志的休伊要求执行死刑，当钻石狗成员感染经贝塔射线照射变异后的声带细菌，成为类似骷髅小队的活死人时，毒蛇所做的难道不是一枪一个解决这些曾经与自己并肩战斗的战友吗？

如果我们进一步去思考，就会发现从声带细菌漫长的生存历史（自恐龙时代幸存至今）、到钻石狗的建立与发展、再到零少校的爱国者人工智能系统，虽然规模层级由小至大，但三者其实是互为映射的关系。声带细菌对于宿主的同化、钻石狗对于敌对成员的转化（通过富尔顿系统）以及爱国者对于其统治人民的精神控制，都是将个人意志统一在集体意志的行为。不论蔓延在全世界的敌人，还是微观世界的敌人，钻石狗持续对抗的敌人，与其自身又真的有着道德层面的绝对对立吗？玩家所扮演的，又真的是正义的一方吗？

在建立钻石狗的过程中，“大首领”（这个“毒蛇”其实是玩家本身）其实早已入魔，只不过直到故事的结尾，玩家才在静的离去中幡然醒悟。《幻痛》并没有描绘真正的大首领入魔的过程，但它让玩家作为大首领的幻影，亲身体会了入魔（建立一个极权组织）的全过程，以及这一行为本身意义的虚无。玩家收归母基地的战友（休伊、静）或是想要保护的人（伊莱及童兵）一个接一个地叛变或是离去，在幻灭的复仇与众叛亲离中，没有一个人能够得到完美的结局，钻石狗的命运早已在 1995 年的《金属齿轮》（Metal Gear）中写就，不论最终死在固蛇（Solid Snake）手下的究竟是猎狐犬小队（Foxhound）的指挥官大首领，还是世外天国的首领，大首领的“幻影”，都没有任何分别。大首领所想要实现的那一半遗愿，已经在《爱国者之枪》中得到了足够的解释，《幻痛》所做的，不是去复述这段历史，而是让玩家自己去亲自体验这个过程，去体会那彻骨的绝望。

Lord of the Flies/苍蝇王

《幻痛》中的新金属齿轮萨赫勒人并不仅仅代表着直立行走以及由此发育而来的语言功能（脊柱开始支撑大脑，让其可以快速扩充体积重量，为复杂语言的产生创造了条件，并进而提升了人类的思考能力），在收藏在限定版游戏蓝光碟中并未制作完成的幻之第五十一节（Phantom Episode）中，可以看到伊莱和童兵在劫持了萨赫勒人后，在岛上创建了自己的“苍蝇之国”（Kingdom of the Flies），而萨赫勒人也便成了这座岛上的那只野兽。这一切都与《苍蝇王》这部作品中所描绘有儿童控制的岛屿一一对应。

《苍蝇王》所描绘的迫降在一座岛屿上的儿童之间发生的黑暗故事，影射了成人世界极权统治与民主统治之间的冲突，并最终以极权的胜利和民主架构的崩塌而告

终。虽然故事的结尾一艘成人驾驶的船来到小岛，结束了儿童之间的权力斗争，但这艘船上的成人也面临同样的权力斗争困境，换言之，不论儿童还是成人，只要是有人在的地方，就有个体意志与集体意志的对抗。伊莱与毒蛇最终的对决既可以看作伊莱对于自身命运的反抗，其实也可以看作儿童与成人之间的冲突，但伊莱所带领的童兵小队与毒蛇所统御的钻石狗真的有什么实质区别吗？伊莱最终的换声昭示了两者的差异，其实并没有我们想象的那样大。

如果将伊莱的相关剧情与整个《幻痛》的故事进行比对，就可以看到伊莱对毒蛇的仇恨，与毒蛇对于骷髅脸／零少校的仇恨如出一辙，都是失焦、错位，同时也为自己带来无尽伤害的。这同样呼应了在《潜龙谍影》初代中液蛇（Liquid Snake）的命运：在反抗大首领的同时，也同时追随他的脚步走向自己的覆灭。

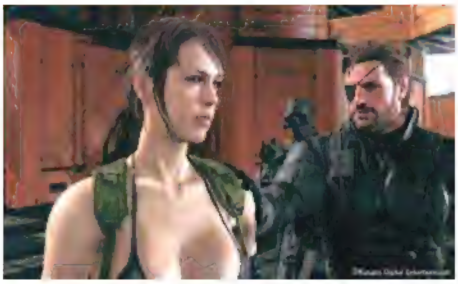
Series' Legacy / 系列遗产

《幻痛》相对《爱国者之枪》另一个相当大的区别，在于其对于整个系列的态度，《爱国者之枪》背负着相当大的压力，需要将《自由之子》留下的脑洞与三代留下的复杂历史融合到一起，小岛秀夫尽自己的全力将这个故事编好了，让他得以讲出这个精彩故事的一大因素，是这部作品的未来设定。《幻痛》面临的挑战则要更大，1984 年这个时间点，是系列两个分支的主角：固蛇和大首领最终汇合的时点，《幻痛》的故事也必须为整个系列画上一个句号，这也就意味着这部作品是整个系列中那“失落的一环”（The Missing Link）。《幻痛》必须将自己的故事融入到整个系列的时间线中去，保持和谐，不去生硬地改写已经确立的事件，同时又必须在结局已定的前提下，完成各个角色的塑造，让《和平行者》、《原爆点》中描绘的角色，能够顺利过渡到《金属齿轮》（Metal Gear）两作以及后续四部《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）中的版本。在如此沉重的叙事枷锁下，讲出一个好故事的压力之大，可想而知。小岛秀夫所面临的，是自己构建出来的游戏宇宙，他要完成对这个宇宙的收束，同时又要讲述一个独立、精彩绝伦的故事。

于是《幻痛》采用了一种全新的方式来构建自己的叙事，通过身分的对换，将故事的主角从一个虚拟角色调换为玩家自己。正如开场玩家控制的主角成为了“亚哈”这个小说《白鲸记》中的叙事者，而小说中的被观察者“以实玛利”反而成为了游戏中的观察者一样，小岛秀夫以这种方式悄悄跳出了玩家对现有系列剧情的固有认知。在真相揭露的一刹那，静的离去带来的悲伤突然拥有了更深一层的含义，玩家意识到这个角色一直以来并不是和一个虚拟的角色建立感情，而是与正在玩游戏的自己建立了这种信任。这种身分调换固然有着让玩家大吃一惊的目的存在，但如上所述，其更重要的目标是让玩家真正感受到自己所作出的每一个选择，扣下的每一次扳机，都不再是一个虚拟人物的决定，而是自己的独立判断，需要为这些判断的结果负责的，不再是大首领，而是玩家自己。这种代入感已经不再像《潜龙谍影》初代那样仅仅通过尽可能地减弱主角固蛇的存在来强化角色扮演的感觉（当然本作也同样运用了类似的手段），而是在玩家完成游戏的同时，再将真相摆到玩家面前，让玩家反思自己的行为。

但这并不意味着《幻痛》背叛了整个系列，主角换位对于这个系列而言并不是什么新鲜事，《自由之子》的换角风波已经让大部分忠实玩家心有余悸，在《幻痛》发售前也有各种各样对于以实玛利身分以及主角并非大首领的猜测和假说，游戏序章出现的自定义面容更是加深了这种疑虑，而小岛秀夫也没忘记在游戏过程中留下各种各样的暗示，不论是自《和平行者》中回收的继承了引领者思维模式的哺乳动物舱还是休伊，在第一次见到毒蛇时，都并非百分百确定这是大首领（当然这在当时可以用毒蛇右额上弹片的出现来解释），而更重要的线索则是伊莱与毒蛇基因的不匹配，以及在回收火男遗体时，其在复活后，突然放弃对毒蛇的复仇这一现象。也许在事件发生时仍然可以用各种各样的原因去解释（伊莱并非小液蛇、火男并非沃尔金），但在真相揭露后，所有这些点滴便汇聚到一起，让玩家恍然大悟。

然而更重要的是，为什么要换角，除了一如既往地背叛玩家的期待以带来惊喜这个最重要的原因，还有上面曾经提到的，让玩家切身体验大首领的入魔之路。但如果我们回过头来看，还有另一个不能忽视的原因，那就是为整个系列真正画下句号。没错，大首领与零少校的仇恨已经在《爱国者之枪》的结尾落下了帷幕，但零少校在其中所扮演的角色却并不清晰，他不过是以植物人的形式出现并在大首领的手下死亡，《幻痛》则给了玩家们一个机会从他的角度来重新看待整个《潜龙谍影》系列故事。零少校与大首领的这对贯穿了整个系列的敌对关系，究竟是否足以支撑这一场让整个世界陷入



毁灭边缘的斗争？老蛇在《爱国者之枪》最后对抗的爱国者系统，是否仍能被视作是零少校的遗志？《幻痛》给了我们一个听到零少校自己声音的机会，也由此还原了一部分连《爱国者之枪》都没能解释清楚（或还未能设定清楚）的真相。名为“真相”（Truth）的最后一段录音带是零少校造访仍在昏迷中的大首领，这与《爱国者之枪》最后大首领找到陷入植物人状态的零少校那一段情节，正好相互呼应。虽然这两个人之间在 1964 年的贞洁行动（Virtuous Mission）之后再也未能面对面交谈的遗憾，即使在《幻痛》中也未能改写，但两人真正意义上的和解，却已经在此时完成了。其后大首领所对抗的，是极权意志所控制的人工智能的极权统治，而不再是零少校个人。从这层意义上，这场冲突也就从引领者两部分遗志的彼此冲突（人类整体的意志统一以避免战争与个体意志得到尊重之间的冲突），变做了人类意志在传递的过程中不断突变（Mutate），最终与自己本体的对抗最真实的写照，这与辅助人类生存的细菌和伤害人类生存的病毒的存在，又形成了另一层宏观与微观的对照。

而对《金属齿轮》事件的连续性追溯（Recton: Retroactive continuity）则是一次更为精妙的系列时间线重构，这一设定的改变也解释了初代与续作之间大首领形象的极端差异。这并非一种简简单单的“洗白”，毕竟《金属齿轮 2 固蛇》（Metal Gear 2 Solid Snake）中的大首领形象本就已经脱离了反派的固有设定，而是一个彻头彻尾的悲剧角色。在这层意义上，《幻痛》真正完成了自己作为“失落的一环”所应当完成的责任，将系列发展之初存在的叙事冲突以一种奇妙的方式进行了改写，完成了整个系列的轮回。正如其结局最后那盘名为“来自那个欺骗了世界的男人”（FROM THE MAN WHO SOLD THE WORLD）（大首领？小岛秀夫？）磁带背面所写的正是“行动代号 N313”，在“幻影”走上与固蛇对决的宿命之路后，大首领的传奇完美结束，而固蛇的传奇则缓缓拉开帷幕。

Epilogue / 结语

《幻痛》是一个向各种阐释充分开放的作品，它构建于文学经典之上的故事以及充分适应沙盒式游戏模式的叙事模式，都向我们展示了小岛秀夫在《潜龙谍影》这部作品身上展露的绝不躺在自己功劳簿上享受众人仰望，而是敢于背叛玩家、媒体、乃至整个行业的期待，不妥协地挑战游玩方式以及游戏叙事模式边界的探索精神。正是这份精神造就了“《潜龙谍影》系列”的传奇，也正是这份精神，为我们带来了《幻痛》这部不可多得的作品。

对《幻痛》的解读才刚刚开始，许多游戏细节还有待玩家去发掘，但无论如何，这部作品应当是小岛秀夫最后的《潜龙谍影》作品了，但我想，这并不值得我们伤感，《幻痛》给了《潜龙谍影》画上了一个完美的句号。带着这份永不妥协的创作精神，我相信离开了科乐美的小岛秀夫，仍将为我们带来更多更为精彩的作品。

多边共享 Fun Factory

多边 动画 电影创作只属于不幸的人——细田守的绝处逢生

初心者 提供

《Professional 仕事の流仪》是一套专门拍摄著名人士的工作实景的纪录片，对于希望了解自己喜爱的作品背后故事的人，就是可遇不可求的绝佳资料。这里想要推荐的，正是这套节目里面有关日本动画电影导演细田守的一集。正如纪录片中所述，《穿越时空的少女》让我开始关注导演细田守。但真正的原因却不是细田守本人，而是这部电影的人设由大名鼎鼎的贞本义行负责。尽管如此，细田守所执导的其他作品无一不凭借明净简洁的画面风格、贴近现实的真情实感和极具喜剧色彩的夸张演出征服了我。从《穿越时空的少女》尚且显得保守的青涩，到《夏日大作战》富有野心的大场面掌控，再到《狼的孩子雨和雪》对感情拿捏的炉火纯青，不仅体现在作品本身，而且节节攀升的票房记录也足以证明细田守俨然已是日本动画电影界的巨匠。

然而这一部为细田守的最新作《怪物之子》宣传，同时也是展示其导演历程和工作状态的纪录片，却让人看到了这位导演的辛酸。因为吉卜力而对动画产生憧憬，成功晋升导演之后崭露头角，却在有机会为吉卜力执导《哈尔的移动城堡》时驾驭不了原作导致日程严重滞后。卸职的挫折使他对自身的才能感到疑惑——动画人为了作品的完美而对自身有着极高的要求，稍有不慎就会自我设限甚至被后来者赶超——而这也正是日本动画界的残酷现实。光看动画的嬉笑怒骂，我们很难想象其背后的天才原来大都被“不幸”所眷顾。如果你恰巧也喜欢细田守的电影，那么这部纪录片相信也会让你对电影里面的每个画面都萌生更深的情感。

扫码观看本记录片

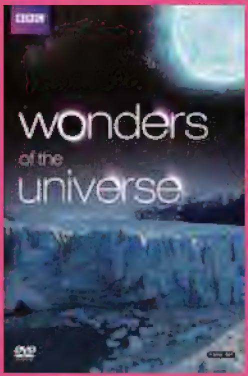
多边 科技 宇宙的奇迹

八重樱 提供

不知道有多少读者朋友们和我一样，虽然对于宇宙充满了好奇心，但由于天生没有点出来学物理的技能树（除高考外物理考试基本没有及格过 orz），所以每次看科幻题材的电影或是小说时（比如《星际穿越》），总是会被各种科学名词和说法搞得一头雾水。当然，即便对这些天文物理学知识没有深入的了解，也并不妨碍我们双脚站立在地球上抬头仰望头顶的那片银河，憧憬并幻想着地球外跨越时空的美丽壮阔，但假如能有个途径，用最为浅显易懂的方式将天文物理以及宇宙的奥秘直观呈献给我们普通人的话，那么我们与宇宙之间的距离是否就会缩短一点点呢？

《宇宙的奇迹》是由英国拍摄的一部纪录片，共计 4 集，每集长 60 分钟。该片邀请了英国粒子物理学家布莱恩·考克斯做主持，观众会跟随教授走遍地球上的众多壮丽景观，并聆听教授由浅入深讲解天文物理学，逐渐揭开宇宙各种奇迹的神秘面纱，明了了人类与宇宙的深邃联系。（BTW，考克斯教授还是位帅哥哦！）

宇宙有着 137 亿年的生命，930 亿光年的直径，1000 亿个星系，每个星系又有几千亿个恒星。可能直到地球毁灭，人类消亡，都无法开拓宇宙 1% 的面积，但这并不会阻碍人类探索的脚步。介于已知和未知之间，那才是宇宙真正的奇迹。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。（该纪录片可在各大视频网站检索到。）



多边·其他

遥远的黑科技，消防车中的战斗车——BIG WIND

胖小笛儿 提供

这次多边为大家介绍一款帅气的消防车——"匈牙利飓风消防战士"（BIG WIND HUNGARIAN FIREFIGHTER）。第一次看到这辆消防车时，从它霸气的造型来看大家可能并不觉得这是一辆消防车，反而更像是游戏里面的Metal Gear。不过这辆帅气的钢铁巨兽可是货真价实的超级消防车，而且它并不是一款遥不可及的概念车，其实早在上世纪九十年代BIG WIND就在扑灭海湾战争的大火时证明过自己的实力了，所以它不仅称不上火星科技，甚至已经是过时的古董了，不过帅气值还是爆表的。设计者为了保证BIG WIND有足够的动力，选择将拆去炮塔的苏联T-34坦克直接作为车辆的主体，同时为了保证车身足以承受火场内的高温，又将装甲换为了90mm厚的钢板以抵御烈火的高温侵蚀。之后将米格-21战斗机的发动机安装在了车身上，并在发动机上连接六根消防水管，在战斗机引擎的强大动力下，每分钟都会有8000加仑的水在经过发动机的增压后进入这些水管中，而BIG WIND所喷出的水柱平均速度高达770英里，如此恐怖的水柱不仅可以轻易熄灭火焰，其高压对空气产生的影响还可以吹散火焰产生的浓烟，可谓有灭火奇效。如果做一个生动的比较的话，BIG WIND可以在一百秒不到的时间内将一个标准游泳池内所有的水抽干，而水柱高达770公里的喷射速度几乎超越所有所有的陆上交通工具，

虽然看上去很美好，不过因为自身灵活性、速度以及造价成本，BIG WIND也只是在一些特殊场合下才会使用，基本无法在城市中进行救灾灭火的职责，所以随着其他更加实用的消防车出现，它已经注定不会有所发展。不过作为曾经的超级消防车，不少人即使只看一眼，还是会被BIG WIND所迷倒。

多边·动画

又一位DC女英雄现身——动画剧《雌狐》介绍

稀饭 提供

DC漫画近两年在电影领域的建树非常有限，作为大型计划真正意义上第一部作品的《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》要等到明年才能播出，品质如何还是未知数，能不能算得上漫威对手都难说，但起码在电视剧领域，DC还算是和漫威能打个对台，甚至来还是领先一段距离，主要靠的就是CW电视网制作的《绿箭》电视剧打下的基础，还有今年衍生剧《闪电侠》扩大战果带来的效应。在《绿箭》的第二部衍生剧《明日传奇》已经蓄势待发的情况下，CW也用另外一种方式扩大自己的战线，那就是在网络播放平台CW Seed上推出了使用和这三部电视剧同一世界观的动画短剧：《雌狐》。

比起DC漫画的其他英雄，雌狐算是相对较名不经传的一位，她的原名是玛丽·麦凯布（Mari McCabe），是一位出身非洲的超级英雄，父母已经因为在非洲当地的不幸遭遇和迫害而去世，但玛丽本身却靠着家传的图腾项链，掌握了让不同动物灵魂附上她的身体并掌握其对应能力的超自然力量，并最终在美国的土地上成为了一名超级英雄。不过和在《绿箭》当中露脸过的"野猫"泰特·格兰特一样，雌狐并非是目前漫画世界中的主流角色，还好她的能力表现方式比较简单，无论是目前在动画中呈现还是日后有机会登陆电视荧幕时表现起来都并不难，被选为动画短片的改编对象还是非常合理的。

电视剧的内容聚焦于玛丽的登场，和她在美国生活时逐步发现自己家传图腾当中蕴含的力量，并逐渐运用自如的过程。除了几个片中的常规固定角色，处于同一世界观的绿箭、闪电侠和黑金丝雀等英雄也会客串登场，而且还会由电视剧中这些角色的扮演者们配音，算得上是原汁原味。不过要提醒一下读者们，这部短片的定位类似于11区的泡面番，长度每集只有约5分钟，而且只有六集，所以其能够承载的故事还是相当有限的，只够让大家认识一下这个新英雄，至于之后她是否有机会在电视剧中现身，就要看她是否能够获得足够强的人气了。

目前《雌狐》已经播出第三集，也已经有字幕组推出汉化版本，各大主流网络视频平台应该都可以找到，感兴趣的读者们不妨花个吃午饭的时间鉴赏一下。

特别企划 SPECIAL FEATURE

提起《碟中谍》(Mission：Impossible）大家会想起什么？帅气的汤姆·克鲁斯、令人眼花缭乱的科技、还是惊险刺激的动作场面？这个已有五十年历史的谍战系列，迎来了电影版的第五部《碟中谍5：神秘帝国》的内地公映。在细看帅气的阿汤哥继续在银幕前展现自己的硬汉柔情之前，我们不妨来重温一下这个几经沉浮的系列，究竟完成了怎样的“不可能任务”。

文 80后写稿佬
编 初心者
美编 小瑟

不可能任务进行时——碟中谍系列回顾

电视剧版碟中谍——IMF的前世今生

在1966年到1973年，美国的CBS电视台拍摄了总共7季151集的长寿电视剧，讲述了“不可能的任务情报署”(Impossible Missions Force，简称IMF)——一个从未透露过其上级和所属的独立情报部门的特工们对抗独裁者、邪恶组织和罪恶领主的故事。第一季由斯蒂芬·希尔扮演的丹尼·布里格斯担任了领导，剩下的六季则是由彼得·格里弗斯扮演的吉姆·菲尔普斯作为IMF的领导。系列的重要标志是布里格斯或菲尔普斯经常以各种形式接到秘密指令，然后指令的载体会在完成播放后五秒自动销毁。阿根廷音乐大师拉罗·斯齐弗林为电视剧版《碟中谍》所创作的同名主题音乐相信各位也早已耳熟能详。

就和许多寿终正寝的电视剧一样，《碟中谍》在1973年第七季完结之后，一度被视作整个系列已经终结。因此谁也没有想到15年之后，这个经典的谍战题材又一次出现在观众面前。

1988年，美国编剧协会发动了好莱坞历史上最长的罢工潮，长达155天的罢工影响波及了电视电影等诸多行业，各大制片方急于推出一系列新制作，以消弭事件带来的不良印象。在这个情况下，美国广播公司(ABC)沿用旧有的世界观设定，但起用了大批几乎全新的演员和角色（除了彼得·格里弗斯扮演的吉姆·菲尔普斯），拍摄了两季的《碟中谍》续作。

续作从第一季的周六夜间档和周日档，一度被调到黄金时段的周四八点档，不过面对对手NBC的处境喜剧《考斯比一家》(The Cosby Show）的竞争，《碟中谍》的评价和收视都迅速下降，这次不成功的调档使得该剧的项目最终在第二季完结时宣布取消。

在万物皆可游戏的时代，来自日本的游戏企业科乐美还是看上了这个不错的IP，他们在1988版《碟中谍》的基础上制作了一个横版动作过关加第三人称射击的游戏，负责程序开发的是松冈信弘。1990年9月，游戏在NES上发表，在此7个月之前，1988版《碟中谍》完成了其历史使命。和其电视剧结果相似，这个并没有太多特色的游戏最终湮没在浩如烟海的游戏大潮中。

直到1996年，派拉蒙公司在电视剧版本的基础上改编，拍摄出《碟中谍》电影，由好莱坞万人迷汤姆·克鲁斯担纲主演，才让整个系列变得举世知名。

碟中谍
——争议声中一鸣惊人

派拉蒙公司拥有电视版《碟中谍》的版权，并且一直尝试将之改拍成电影，但求之不得，直到一个机遇到来。

汤姆·克鲁斯一直是《碟中谍》电视剧的粉丝，当他功成名就并创立了自己的制作公司以后，他选择让《碟中谍》成为自己公司的第一部作品。派拉蒙给出了7千万美元的预算，在导演岗位上已有超过三十年经验的资深导演布莱恩·德·帕尔玛担任了本片的导演。编剧是罗伯特·唐尼，但是他和大名鼎鼎的“钢铁侠”扮演者小罗伯特·唐尼一家子并没有任何关系，老罗伯特·唐尼是一位资深的好莱坞编剧和导演，但是剧本问题却困扰着所有人。导演和制片方要求给予观众“不断的惊喜”，但当时的剧本很难做到这一点。因此在电影预制阶段，他们只好在没有剧本的状况下运行。而罗伯特·唐尼是在最后阶段才正式加入，和《辛德勒名单》的编剧斯蒂夫·赞林、《侏罗纪公园》编剧之一的大卫·凯普一起完成了整个剧本制作。

在《碟中谍》的故事中，阿汤哥饰演了帅气阳光的特工伊森·亨特。他总是挂着一副迷人且看透一切的笑脸，乐此不疲地执行着各种危险的任务。后来他得知一个神秘势力在从中作梗，并且得到了叛国特工所提供的CIA在欧洲的所有卧底人员名单的前半部分，而准备将后半部分一并偷取后卖给反美势力。老牌IMF成员领导吉姆·菲尔普斯领导包括伊森在内的一众老队友来到了布拉格。原本以为又是一次轻松愉快的任务，但没想到已经做好万全准备的各位队员在执行任务的过程中遭遇了各种有针对性的意外，几乎全都先后离奇死亡或失踪。死里逃生的伊森还因为生活困难的父母的账户上突然多出了12万美元，而被IMF高层怀疑是内奸。伊森只能与全世界为敌，而上司的女人兼伙伴、伊森对她一直有好感的克莱尔令整件事陷入一团迷雾。面对着来自各方的威胁，伊森冒着极大的危险与卧底名单的买家麦斯见面并说服她合作，并找到电脑专家卢瑟和飞行员弗兰兹帮忙，潜入CIA偷取完整特工名单，目的是用其和麦斯在巴黎直通伦敦的列车上交换那个出卖队友的内奸。原本已经死亡的吉姆突然出现，令伊森脑海中一时间模拟出无数的答案，整件事的脉络以那本从芝加哥酒店里取回当做通讯密码的圣经为突破口逐渐水落石出。最终在TGV列车上，一场斗智斗勇的正邪较量惊险上演。

作为一部经典作品的续作、一部爆米花电影，要取得成功，其实需要付出不少代价。导演必须在每一个主要场景的细节营造出一环扣一环的紧张刺激，伊森从CIA总部资料库三十尺的天花板上以水平姿态吊下窃取NOC成员名单，成为了好莱坞经典镜头，也成为了后续几作中的固定戏码。这一幕其实并非《碟中谍》首创，1964年的电影《通天大盗》中就曾经使用过，只是《碟中谍》拍得更加紧张刺激。为了真实效果，阿汤哥亲自上阵，被悬在半空中的他常常会头重脚轻，尤其是差点摔到地面的那一幕，阿汤哥经常是头部先着地。为了保持身体平衡，他在鞋里放了很多硬币。导演嫌这样与时间赛跑的感觉并不够，还营造出弗兰兹令人捏一把汗的两次小失误。

在拍摄最后一场火车和直升机的追逐战中，铁路当局并不希望自己的火车出现在电影中，以免影响形象。阿汤哥大打私人牌，亲自出面和火车的拥有者外出吃饭，终于说服了对方借出车辆进行拍摄。在特制的场所里，为了营造出能令自己“飞”离火车的强风，他买下了当时欧洲惟一一台能够制造出时速140公里风速的机器，而室外景则是在苏格兰格拉斯哥郊外的火车轨上拍摄。

正因为一幕幕“大型、华丽的视觉盛宴”（汤姆·克鲁斯语），电影的拍摄成本不断攀升，最后使用的经费超过8千万美元。

值得一提的是《碟中谍》电影版中那首经典的片头曲，采用了阿根廷音乐大师拉罗·斯齐弗林为电视剧版《碟中谍》所创作的同名主题音乐，原本制片方制定由阿伦·希尔维斯特里重新演绎，但是在后期制作中，因为汤姆·克鲁斯的不满意，希尔维斯特里不得不交出制作权，改由丹尼·埃弗曼重新编曲，并请来了爱尔兰U2乐队的吉它手亚当·克雷顿与鼓手拉里·穆林将电视剧版主题曲进行了重新编配。该曲席卷了全球各大音乐榜单，甚至被提名格莱美“最佳流行音乐演奏奖”。而希尔维斯特里的作品并没有被彻底摒弃，这段音乐在原声碟上能够找到，并且后来被希尔维斯特里用在了施瓦辛格主演的电影《蒸发密令》上。

尽管有如此巨大的投入，剧本的改编还是引起了不小风波。电视剧版的原班人马对于新作的改动反应颇为消极，在电视剧版中从未倦勤的班里·科利尔的扮演者格雷格·莫里斯甚至在电影还未结束就已经提前离座；彼得·格里弗斯所扮演的吉姆·菲尔普斯成为不仅贯穿电视剧版两代的主要角色，而且这个IMF领导者的角色还让他获得了美国电视金球奖。吉姆的戏码也延续到了电影版，格里弗斯准备继续出演吉姆一角，但是当他知道自己一直所饰演的传奇特工吉姆将在电影版中被塑造成背叛者和大反派的时候，毅然选择了辞演。甚至有不少电视剧版《碟中谍》的影迷致信派拉蒙，对于吉姆的背离表示愤怒。

除此以外，《碟中谍》也有着人物塑造缺乏深度，故事细节处理不甚完美，处处充满老派谍战电影风格，感情线薄弱等硬伤。那些“超级科技”在今天看来已经不值一哂，搜索《圣经》竟然只有126个搜索结果，互联网最大用途是用来发送邮件，人皮面具也解释得过于儿戏。

不过本片瑕不掩瑜，全美超过三千家电影院同时上映，不仅创下全美上演影院最多纪录，并且以1180万美元的收入打破了《终结者2》在1991年创下的周三上映电影的票房纪录。这部投资8千万美元的作品，收获了4.57亿美元的票房，排在年度第三，仅低于《独立日》和《龙卷风暴》，取得了不错的成功。

1998年，游戏商Ocean Software制作并发行了同名N64游戏《碟中谍》。游戏剧情基于电影版剧情改编，玩家扮演伊森·亨特阻止核危机。不同于其他大开大合的射击游戏，这个版本的游戏更注重秘密潜入。游戏在不久之后推出了PS版本，不过反响平平。而在2000年，雅达利在GBC上也发行了《碟中谍》游戏。

上映时间：1996年5月22日
拍摄成本：8千万美元
票房收入：4.57亿美元
IMDb评分：6.9

碟中谍2
——高票房与差评

第一作的成功，使得制片方对续集充满期待。《碟中谍2》在1999年顺利开拍并在2000年5月顺利上映。

《碟中谍2》的故事舞台搬到了英联邦的另一片乐土澳大利亚，医学博士内科维奇（拉德·舍博德兹加饰演）研制出威力巨大的新型病毒“金美拉”的解药，并委托伊森保护自己前往美国，却被扮作伊森的前中情局特工肖恩制作假空难谋害，并窃取了病毒解药。

正在享受假期的伊森受命找到肖恩（多格雷·斯科特饰演）并获取相关情报，而在这之前，伊森必须得到女神偷奈雅（桑迪·牛顿饰演）的帮助，原本只是以为借助对方的通天的梁上之技，在获取奈雅信任的同时，伊森不自觉地和奈雅萌生爱意，却发现奈雅是肖恩的旧爱，是接近肖恩的惟一人选。天人交战之下，伊森只能将情人送入虎口。

在制造奈雅被捕的假情报后，肖恩如期将奈雅救出，接到自己住处，不过肖恩已经怀疑奈雅的到来另有图谋。伊森和奈雅终于在赛马场接头并获知了情报内容，而同时肖恩已经察觉奈雅不仅奉命做卧底，还与伊森坠入爱河。怀恨在心的肖恩已经猜测出伊森将前去药厂销毁病毒，在交火之中，病毒只剩下一支，奈雅为帮助伊森完成任务，将仅存的病毒注入自己体内，并要求伊森杀死自己，而伊森不忍下手，并承诺将会挽救奈雅。

肖恩开始和制药厂老板交易病毒和解药，声称病毒将很快席卷世界。伊森赶到并经过飞车追逐和激烈搏斗，终于夺回病毒和解药，结果了肖恩，并及时挽救了奈雅的生命。

在《碟中谍2》的筹拍阶段，制片方就决定请“最爱放鸽子”的大导演吴宇森执导。作为首个在好莱坞闯出名堂的中国导演，他凭借着《断箭》和《夺面双雄》两部经典之作进入了自己的一个黄金时期。

为了展现东西方文化交融，本片融入了不少老派好莱坞电影的元素，片头克鲁斯攀岩时响起的歌曲是《Iko Iko》，1988年阿汤哥的代表作之一《雨人》的片头中也曾出现过这首歌；伊森与奈雅初次相遇的场景出自于1961年《西区故事》中的一段相似镜头；伊森告诉奈雅活下去，然后迅速跳进大楼墙上的通道，那段情节出自1992年的《最后的摩根战士》，片中刘易斯让玛德琳·斯托活下去，之后纵身穿过瀑布跳下悬崖。另一方面，声效和功夫的加入，象征主义的海浪，英雄与大反派格斗对决，小马哥的风衣、白鸽和双枪，这些吴宇森英雄电影元素，都带有浓郁的港产片风格。

吴氏的快节奏风格和阿汤哥舍身的表现得到了交口称赞。而作为影片的灵魂人物，阿汤哥明明可以靠脸吃饭，明明戏里面就有一个现成的“替身”（反派肖恩在片中二度扮演主角亨特，夺取了“金美拉”病毒），却偏偏要努力敬业兼身体倍棒。在影片的第二幕，他需要在犹他州的死马点州立公园中上演一场无保护攀岩，以此作为主角出场的方式。由于过于危险，导演组打算放弃这个地方，但是遭到主演兼制片人阿汤哥拒绝，原因是他实在想不出有什么更好的引入方式，在四年后再一次介绍伊森·亨特这个角色。其中，凌空跳到另一块岩石上，然后单臂抓住岩石和双臂悬垂的镜头，成为了另一个标志性的情景。而本作的危险镜头比起前作有过之无不及，除了无保护徒手攀岩以外，还有一幕要以90度倾斜的方式从直升机上蹦极而下，通过开启的顶棚，直通百米之下的中庭并在最后一刻停住身形。

即便妮可基德曼和吴宇森一再劝阻，汤姆·克鲁斯还是拒绝使用替身，亲身上阵拍摄了所有惊险镜头，敬业精神可见一斑。

另一方面，女主角桑迪·牛顿在自己的银幕处女作《情挑玉女心》中深受搭档妮可·基德曼赏识，后者向自己的丈夫阿汤哥推荐了这位出生在赞比亚的黑人新星，希望她在剧中出演男主角的爱人，老婆大人的命令很容易就变成了事实。因此剧本在动笔之前，就已经选定了女主形象，剧本中围绕女主角尼娅的情节都是针对桑迪·牛顿度身订造。而这个决定正确与否可谓见仁见智。毕竟一个黑人“美女”能令两位颜值极高的帅哥一见倾心并为之斗得你死我活，在东方人的审美观上并不是所有人都能接受。

《碟中谍2》可算是历代中评价最低的一部作品，动作戏过多导致剧情偏弱，故事断裂感比第一作还要严重，男女主的感情发展太快，过渡不够自然等是最主要受争议的地方。它的非议之声甚至比前作因为吉姆·菲尔普斯的角色定位所引起的声讨还要多。为此，剧组还获得了两个年度“金酸莓奖”提名，分别是“最差续集”和“最差女配角——桑迪·牛顿”（将女主角说成女配角，更具有调侃意味）。

吴宇森剪辑完成的该片为3个半小时长，但制片方告诉他片长不能超过120分钟，他们不得已再次删减了接近一百分钟的时长，导致该片在情节和连贯性上漏洞频出。但因为前作的威势，该片获得了5.46亿美元的票房，成为了2000年度最为卖座的电影，也是吴宇森执导的最高收入电影。

《碟中谍2》的票房也吸引了游戏厂商为之制作游戏。2003年，雅达利制作了《碟中谍：苏尔马任务》，面向当时的全主机平台发售，后来还制作了GBA版本。由于汤姆·克鲁斯不肯授权游戏使用自己的肖像和配音，制作团队不得不请斯蒂夫·布鲁姆来演绎和电影版完全不一样的伊森·亨特。作为一款与《潜龙谍影》和《细胞分裂》系列风格相似的潜入类游戏，IGN和Gamespot都给出了不错的评价，对其简化复杂操作的尝试给予了肯定，并鼓励对于上述两部作品还不满足的玩家不妨一试。

上映时间：2000年5月24日
拍摄成本：1.25亿美元
票房收入：5.46亿美元
IMDb评分：5.8

碟中谍 3
——困难重重

电影版《碟中谍》上映的第十年，也是这个系列踏入第四十周年之际，影迷们终于迎来了久违的系列新作《碟中谍 3》。《碟中谍 2》的票房甚佳，这使得派拉蒙坚定信心开拍《碟中谍 3》。

戏中的伊森·亨特早已经从出生入死的 IMF 小队长职位中退下来担任教官，并且隐瞒身分与一名护士堕入爱河，当下正忙于筹备婚礼。不过新娘却不是在上一部中为他死去活来的桑迪·牛顿。让人不得不感叹戏子无情。不过伊森的婚姻并没有得到同伴的理解。

在订婚派对夜，不识相的上司马瑟格雷夫（比利·克鲁德普饰演）不请自来，交托了一个让伊森难以拒绝的任务——他最欣赏也是最宠爱的弟子“琳西”（凯利·拉塞尔饰演）在卧底潜入一直逍遥法外的军火贩子戴维恩（菲利普·霍夫曼饰演）阵营时失手被擒，作为前皇牌特工，伊森无疑是解救行动的最佳领导者。尽管当面拒绝了邀请，但良心难安的他决定出最后一趟任务，不曾想到这将给自己的稳定生活带来天翻地覆的变化。伊森小队（文·瑞姆斯饰演的科技专家卢瑟、Maggie Q 饰演的特工珍以及乔纳森·梅耶斯饰演的交通专家德克兰）一反常态地动用了重型武器，以特种部队的方式进行攻坚，但在最后一秒琳西却死于敌人放置的微型炸弹。而伊森也受到了 IMF 高层布拉瑟的指责，认为其害死了琳西，另一方面，琳西传回最后的信息，道出了布拉瑟（劳伦斯·费波什恩饰演）是叛变者的信息。

怀着各种原因，伊森小队精心策划了一场绑架案，成功将戴维恩抓获，却在押解途中受到了 IMF 部队的袭击，伊森被抓获，但在马瑟格雷夫的帮助下逃脱。逃出生天的伊森发现妻子茱莉亚被戴维恩绑架，要求他用“兔脚”（这是系列惟一一次没有用具体“重量级”的事物）来交换，伊森遂召集伙伴在上海策划了难度极高的偷盗计划，成功偷得“兔脚”并进行交易，终于引出幕后黑手现身，竟然是顶头上司马瑟格雷夫。伊森一边拯救妻子，一边要和敌人周旋，就在这时，被偷偷植入在伊森脑里面的微型炸弹开始进入倒计时……他们将如何逃出生天？

《碟中谍 3》的拍摄可谓一波三折。他们先是在 2002 年请来了曾执导《异形 3》、《搏击俱乐部》和《七宗罪》等知名电影的大卫·芬奇，那个版本的《碟中谍 3》讲述的是 IMF 与非洲人体器官黑市之间的斗争。但是到了 2004 年，大卫·芬奇退出并担任了《狗镇之主》的制片人。

《碟中谍 3》是大卫·芬奇那几年拒绝或是退出制作的第三部电影，前面两部作品分别是《蝙蝠侠前传》和《黑色大丽花》。值得一提的是接盘《黑色大丽花》的导演，正是《碟中谍》的导演布莱恩·德·帕尔玛。

大卫·芬奇请辞之后，制片方继而请来了崭露头角的乔·卡纳汉。他在 2000 年导演的成名作《缉毒特警》就是由汤姆·克鲁斯的克鲁斯华格纳公司执行制作，但是因为大家对电影的风格理念未能统一，卡纳汉最终也选择离开，让这个项目一度搁浅了超过一年。

制片方最终启用了从未执导过电影的电视剧导演 J·J·艾布拉姆斯。在此之前，他主创并执导的电视剧《迷失》（LOST）在全美热播，并因此获得艾美奖最佳导演奖，可谓风头一时无两。为了吸引艾布拉姆斯，汤姆·克鲁斯亲自说服派拉蒙高层，并让艾布拉姆斯全权负责影片的指导工作，甚至全盘否决了原来的剧本，一切由导演决定。不过这位出色的美剧编剧并没有将他的点石成金之才带到《碟中谍 3》。有资深的美剧迷发现戏中有不少情节和艾布拉姆斯在 2001 年执导的电视剧《双面女间谍》十分相似。而且该片的许多典型“好莱坞”元素诸如英雄不死、上司背叛等元素共冶一炉，并没有什么新意。

另一位和《碟中谍 3》擦肩而过的巨星是斯嘉丽·约翰逊，她原本受邀在片中扮演汤姆·克鲁斯的得意门生，失手被捕、最后因为脑内微型炸弹爆炸而死的特工“琳西”，但是由于不满制片方加上她在《逃出克隆岛》中遭受的挫折，她对商业大片失去了信心，于是推掉了合同。另外著名演员肯尼斯·布拉纳夫和在《骇客帝国》中有惊艳演出的凯莉·安妮·莫斯也在这段期间退出了剧组。

外部条件也是阻力重重，他们在罗马拍摄了部分镜头，但进入梵蒂冈天主教总部拍摄的申请被驳回，只能在意大利南部小城卡塞塔另搭摄影棚拍摄内景。他们希望进入德国议会大厦拍摄内景的要求也遭到拒绝，同样未能进行的内景拍摄还有上海的中国银行大厦和交通银行大厦。

《碟中谍 3》在中国内地三度送审方才勉强通过，过审被删节了 10 分钟，主要删除了情色片段以及不少对反映现代化中国形象不利的元素：上海和西塘古镇都被设计成恐怖分子私藏大杀伤力武器的危险之地，残旧的楼道、随处晾晒的大号女性内衣、无所事事在打麻将的垂垂老人、主角当街和退伍军人械斗等等都被淡化。

上映时间：2006 年 5 月 5 日（美国）
2006 年 7 月 20 日（中国内地）
拍摄成本：1.5 亿美元
票房收入：3.97 亿美元
IMDb 评分：6.8

最后连派拉蒙自己也犯下了不少失误，他们在洛杉矶大街小巷包下了4500个自动贩卖机，并且装上播放器。当有人购买东西的时候，随着出品仓门打开，播放器会自动播放情节和经典音乐，以此来宣扬电影。不过这些播放器并不可靠，除了不会运行的常规意外，还有不少播放器因为安装不稳而砸到人或是掉到贩卖机的内部，导致机器无法正常运作而遭到抱怨，对电影的宣传造成了负面影响，可谓出师不利。

平心而论，作为一部“爆米花”电影，在种种困难之下，艾布拉姆斯能够用人们所熟知的元素营造出如此紧张的气氛已经殊为不易。该片获得了不错的开局，连续两周蝉联北美票房首位。但由于前一作的口碑使得《碟中谍3》的票房收入比起前作大有不足，《碟中谍2》是口碑不佳但票房飘红，《碟中谍3》则是挽回了“部分”口碑，票房却是创下史上最低——3.97亿美元。实在愧对它超过1.5亿美元的制作成本。

碟中谍4：幽灵协议
——浴火重生

所有的铺垫都是为了《碟中谍4：幽灵协议》，这是系列首次使用后续名，原因是这个“幽灵协议”对于本作和后续作品都有深远影响。

尽管《碟中谍3》票房表现一般，派拉蒙还是出资筹拍了《碟中谍4》。一直担任制片人的汤姆·克鲁斯亲自上阵参与编剧制作，与之搭档编剧的是在上一部中结下深厚默契的J·J·艾布拉姆斯，而他同时也成为了制片人。

作为新晋电影导演，布拉德·伯德在动画电影领域已经创出了一番成绩，《超人总动员》和《料理鼠王》为他赢回了两座奥斯卡小金人，以及土星奖和英国电影学院奖等多个奖项。此次是在真人电影上初试啼声。

汤姆·克鲁斯厌倦了扮演这个几乎无所不能的超级特工。但为了延续品牌，制片方派拉蒙于是重新设计了一个人物来代替伊森·亨特，这个人就是布兰特。为了这个新的主角制片方可是费尽心思，广撒其网：《盗梦空间》中饰演伪装者的汤姆·哈迪、《星际迷航》电影中饰演詹姆斯·T·柯克舰长一角走红的克里斯·派恩、6岁便出道当童星的帅气男演员凯文·席格斯、在《生化危机3：灭绝》和福克斯剧集《人间蒸发》中表现出色的克里斯托弗·艾根、《拆弹部队》和《铁甲钢拳》中逐渐成长为一线男星的安东尼·麦凯都先后被列作“布兰特”的候选人。而角色最后花落杰瑞米·雷纳，《拆弹部队》中勇敢冲动的男主角，也是在“《复仇者联盟》系列”电影中为人熟知的“鹰眼”。

不过最终克鲁斯确定再次出演伊森，布兰特的角色也变成了原IMF参谋、前特工、伊森妻子被杀的潜藏亲历者和带着这个原因参加伊森小队的新成员。

IMF特工简（宝拉·巴顿饰演）、汉纳威（约什·哈罗威饰演）和前作中担任电脑技术员、现已成为前线特工的班吉·邓恩（西蒙·佩吉饰演）出一场任务，目的是要找到一名运送核弹发射密码的信使并盗取密码，但是螳螂捕蝉黄雀在后，密码落入杀手莎宾·莫露的手中，简的情人汉纳威惨死。

另一方面，妻子莫名其妙“失踪”的伊森因为“不被官方承认”地杀死了六个杀手而锒铛入狱，收押在俄罗斯。简和班吉奉命将他救出，他们潜入克里姆林宫盗取发射装置，这次却被暗中的敌人、宣扬必须灭绝人类才能使人类进化的野心家亨迪利斯（迈克·恩奎斯特饰演）捷足先登，并且反咬一口引发了克里姆林宫的爆炸，由此引发了美俄重大的外交危机。

经受了多次背叛和出卖的IMF迎来了史上最大的危机，美国总统签署了“幽灵协议”，正式将“不存在”的IMF除名。幸存的伊森和简、不大靠谱的班吉以及身手不凡、不大合群且满怀心事的参谋布兰特，还有一个火车厢的装备，成为了IMF最后的力量。为了捉到莫洛和亨迪利斯，他们来到了迪拜的哈利法塔上演偷天换日的好戏，布拉特和伊森扮演亨迪利斯派来的手下博格丹跟莫洛接触，神不知鬼不觉地复印下发射密码。在另一个房间，简假扮莫洛和真正的博格丹接触，以发射密码换取钻石作为莫洛的报酬，再趁机跟踪手下以求捉到亨迪利斯。但是一场突如其来的沙尘暴改变了整个计划，假扮成博格丹的亨迪利斯成功取得了发射密码，距离目标又进一步。

一无所有的伊森通过他在俄国监狱救出的线人找到了军火贩子，以“未来”来空手套白狼得知亨迪利斯将会利用印度土豪买下的废置卫星发射核弹。孟买成为了最后的决战之地。可惜他们依旧无法阻止核弹发射，惟一的生机就是抢下发射装置，停止核弹起爆。为了抢夺最后机会，伊森驾驶着宝马轿车从数十米的空中垂直坠落，凭借着宝马“优异的安全性能”，伊森得以赶

上映时间：2011年12月（杜拜电影展及美国）
2012年1月28日（中国内地）
拍摄成本：1.45亿美元
票房收入：6.97亿美元
IMDb评分：8.1

在核弹在旧金山上空引爆之前，和并不默契的伙伴们通力合作，高呼着“任务完成”解除了起爆装置，也终于证明了自己的清白。伊森妻子之死的伏线谜团也在后来被解开，释怀的布兰特正式加入了伊森的团队。

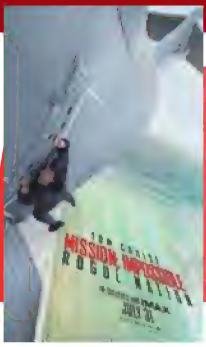
作为正名之作，本作的情节铺排和明暗线都有所进步，不过并不算烧脑。真正依靠的还是宏大惊险的情景和眼花缭乱的科技。年届知命之年的阿汤哥依旧敬业乐群，继徒手攀岩之后，徒手爬世界最高的建筑物“哈利法塔”的情景令人难以忘怀。由于伯德坚持使用 IMAX 摄像机取代日益盛行的 3D 摄影机，为电影取得了更加宽广、明亮和高清的画质，使得实景变得气势磅薄。他相信 IMAX 会将好莱坞电影吸引观众的技巧带到一个新的层次。在拍摄中，阿汤哥其实是穿戴着安全设备进行攀爬，这些安全缆绳在后期制作中由业内首屈一指的工业光魔团队将其在画面上消去，营造出逼真的攀爬效果。

比起《碟中谍》中那些过时的老科技，《碟中谍 4》几近到了以假乱真的程度。但是本作并没有死守陈规，反而对旧桥段戏谑般地调戏，为影片增添了不少以往没有的逗趣元素。

作为每一部《碟中谍》的必备元素，面具从最初开场就发挥作用。整个系列的历史堪称面具制作的“发展史”。不过在本片中，比之前更有科技感的面具制作装置在最后上漆时罢工，伊森在系列中首次在整部电影里都没有使用面具诱敌，反而是他的对手亨迪利斯假装自己的手下阴了伊森一把。除此之外，高科技任务通知工具没有在五秒钟之内自动销毁，亲口交待任务的部长大人却被俄国特工的炮火“销毁”，再加上时而活宝、时而靠谱的班吉所拿出来的磁吸力手套和悬浮装甲都在关键时刻展现出不靠谱的一面，无时无刻不在证明科技的重要性和意外性。当然，电影中提出的创意也为开发商提供了灵感，据说有不少的科技产品已经进入实质性开发阶段。

尽管在剧情上无甚新意，但是无论评分网站还是各种媒体，都对《碟中谍 4》给出了其电影系列史上从未有过的高评价，“刺激精彩、焕发活力、壮观惊人”是对其使用得最多的用语。而票房也很好地证明了媒体的观点，全球接近 7 亿美元的票房，是该系列迄今为止惟一一部杀进全球电影票房前 100 名的作品。

考虑到《碟中谍 4》的制作成本甚至比《碟中谍 3》还要低，这也充分证明了并不是制作成本越高，就一定是好电影。



{碟中谍 5：神秘国度

在《碟中谍 4》的最后部分，已经预告了续集的端倪。《碟中谍 5：神秘国度》是除了第四集伊森和妻子之间的一小段支线剧情之外，系列第一次出现明确的前后顺承关系：IMF 依旧面临着克里姆林宫爆炸所造成的解体危机，CIA 和 MI6 两大情报机构的头目加入战团。阿汤哥所扮演的伊森·亨特不得不再一次独自与全世界为敌，他除了要面对世界两大情报部门的联手绞杀，还要面对一个空前强大、手段通天的组织——辛迪加。

除了主角阿汤哥、文·瑞姆斯所扮演的卢瑟（他在《碟中谍 4》里只有一小段出镜还有两次和阿汤哥的通话）以及制片方派拉蒙，这个系列几乎每一次都要将台前的配角，幕后的导演、摄影、剪辑换一遍。这次由于和《碟中谍 4》相呼应，布兰特会继续成为伊森在危难中最坚定的朋友，而丽贝卡·弗格森所饰演前 MI6 特工伊莎和阿汤哥饰演的特工伊森之间的暧昧关系也为全剧增添了变数。

凭借《非常嫌疑犯》一举获得奥斯卡最佳编剧，继而声名鹊起的著名编剧克里斯托夫·迈考利继 2012 年《侠盗杰克》之后，在本片中再度伙拍汤姆·克鲁斯拍摄电影，依旧使用 IMAX/2D 摄影。全剧最精彩的看点在

于已经 53 岁的阿汤哥不得不挂在军用飞机外在 1500 米的高空随风飘扬八次，紧张的情景和智计的使用更加精彩，并且摆脱了以往系列的对决窠臼。这使得《碟中谍 5：神秘国度》在北美已经席卷了 5.1 亿美元的票房，相信 9 月 8 日在中国上映之后这个数字还会继续飙升，笔者也不剧透太多，更多精彩留待诸君走进戏院慢慢发掘。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

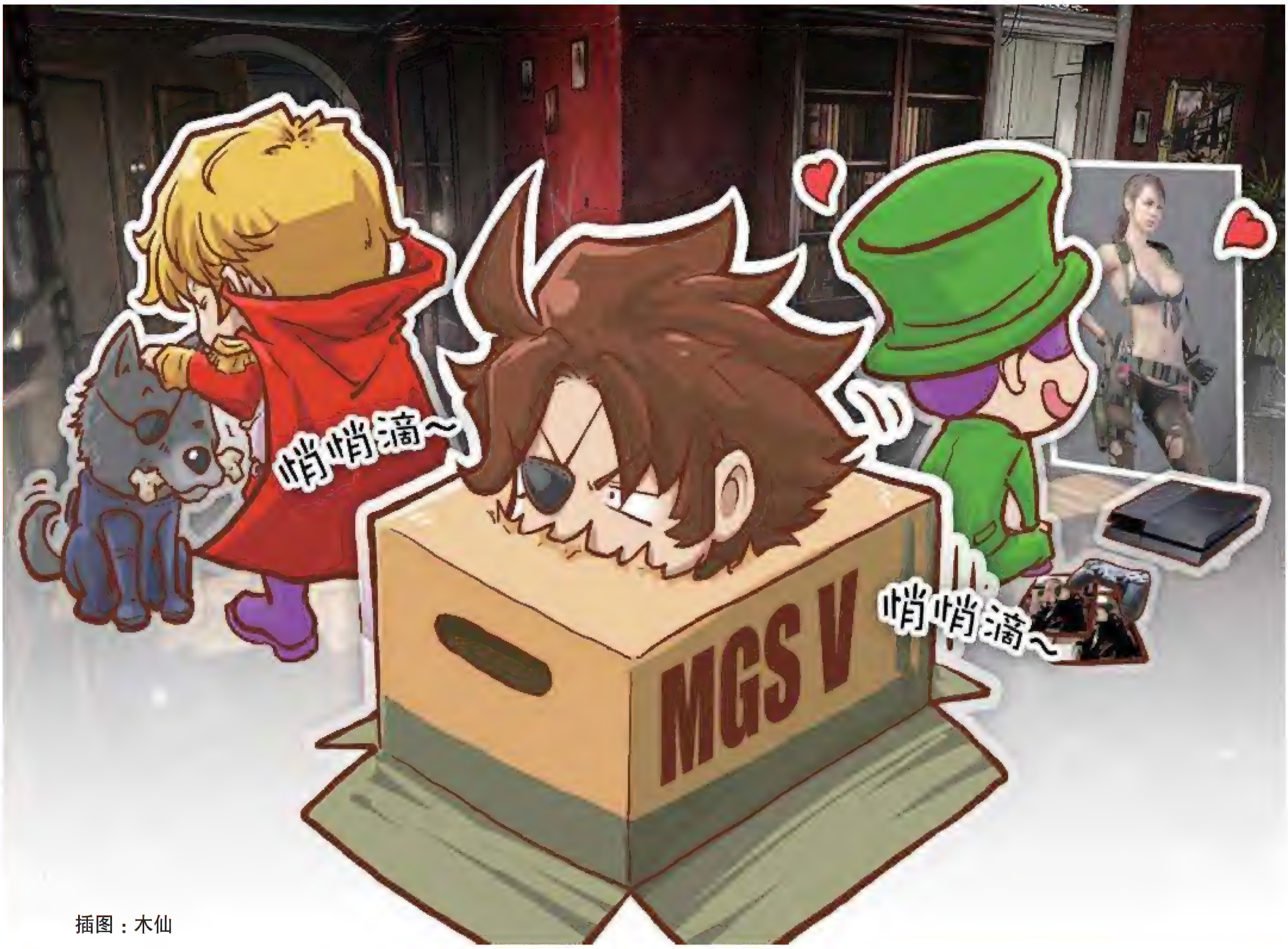
读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

★本期碰上大作连续登场，所以虽然本期不是攻略特刊，但是内容还是非常丰富的，特企方面我们也继续发力，务求做到多元化而有看点，希望各位读者大人们喜欢，有任何意见和建议，记得在官博和微信上面和我们提一提哦。

★另外要跟读者大人们道个歉，《机战BX》的攻略在上期已经完成了，但本作有不少隐藏要素，条件直到本期截稿还没有判明，所以相关的研究需要再等一下才能和大家见面，但我们保证一定会刊登，还请大家耐心等待一下。

★最后预告一下，等大家拿到这期杂志的时候，以宇宙人为首的一众小编们已经组成TGS小分队，前往东京采访一年一度的东瀛游戏盛事，今年下半年日式游戏佳作不少，精彩的情报肯定会陆续有来，记得关注我们的微博，微信和直播哦！

Email Bdnal：最近杂志多了好多栏目，好久不见的体育专页也回来了，杂志内容丰富不少，当中居然发现了乙女游戏的栏目……这算是编辑妹子们的胜利吗？而且乙女游戏每个月有这么多东西能写吗？

别小看乙女游戏啊，现在乙女游戏可以说占据了PSV发售表的半壁江山。

同时也占据了我的一整个抽屉。

几个月过去了你的抽屉也没见消化多少游戏啊，还能不能行。

Yes，We can.

增加专页的数量也是能方便各位读者们的阅读，同时也能够让各个编辑在他们擅长的领域尽情发挥，可谓是一举两得。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email wl：关于杂志我有个想法，微软和索尼现在每个月都有免费游戏送，可否考虑在杂志中撰写这些游戏的攻略，好多送的游戏大家都不熟悉，而且网上攻略很难找得到。

其实我们杂志上就有“免费游戏天国”这个栏目啊，值得做的游戏都会介绍的。不过有时候官方会送一些类似《刺客信条4 黑旗》这样的大作，考虑到杂志上此前做过大攻略，而且需要很多篇幅，这个时候可能就得权衡一下了。

编辑部游戏风向标

最恐怖的恐怖游戏不是在于惊悚的剧情，身边有个喋喋不休的队友才是最大的噩梦。

——胖小笛儿有感于《活至黎明》中艾米丽的恶毒嘴炮。

麦克斯你电影里狙个半天狙不中一台迎面驶过来的车，到了游戏里竟然用狙稳得还不带镜头抖动，果然身边妹子太多压力太大会影响发挥么……

——被《疯狂麦克斯》里麦克斯的神狙震惊到稀饭感叹道。

我曾经战胜过 Metal Gear，如今却无法跨越一个土堆。

——对游戏中经常被一些小地形障碍卡住而感到厌烦的伽蓝如此说道。

河北保定 王佳男：378 期杂志很不错，赞成暑期特刊与科隆展会合并，此外还有 chinajoy 和香港电玩节，内容可谓详实丰富。封面也不错，很清凉。值得一提的是，科隆展台秀部分做的好，照片大，文字适量，易于阅读。所以嘛，每一页的文字不是越多越好，值得表扬。国内游戏展，理性一点来看，以后手游会占相当大的比例。作为玩家来说，希望“多平台共荣”，如果哪天电视游戏一家独大，其实也不太好，毕竟有竞争才有进步，期待游戏市场更加繁荣、多彩。P.S.，好吧，其实这都不是重点。重点是 E3 上 SE 公布的《FF Ⅶ R》影像中有《寄生前夜》Aya 的海报，SE 我谢谢你没忘了这个 IP，好人做到底 TGS 给个《寄生前夜 3》的概念图吧，作为真饭我愿意等。

这次科隆展其实整体游戏阵容和 E3 是非常类似的，要真用文字描述起来，也实在是乏善可陈，所以用少量文字点出重点，然后直接上图给干货各位读者过过眼瘾才是比较实在的事情，既然读者大人喜欢，回头 TGS 报导的展台秀，我们也会进一步按这个方向来优化。

至于《寄生前夜 3》嘛，既然之前《第三次生日》的制作人田畑端还在和《FF15》死磕，已经走火入魔到了要让四个主角推车去加油站，恐怕要再见到新作，是有得等了，毕竟现在 SE 整体家用机游戏开发进度简直是惨不忍睹……

想起来田畑这是有前科啊，之前《第三次生日》把 Aya 洗澡的影像拿来当噱头不也是重点完全走歪的最好例证么……

如果他突然一抽风突然想在《FF15》里搞个希德妮的隐藏洗澡影像，相信广大绅士还是喜闻乐见的！

抗议，我要看史黛拉洗澡！

角色都整个被删了，还看洗澡呢，你还是洗洗睡吧！

Email q-Flash：本以为这一次的暑期特刊能再送一把扇子，像两年前那样送福利，虽然那两把扇子让我被同学说成 hentai，但是我却不以为然，倒是很兴奋（不是那种兴奋啊……）但是今年我很失望啊，福利扇子怎么没了？怎么还是跟平常一样的手游刊？我觉得涨价可以，但是福利不要落下啊！

每年都送扇子的话也是容易审美疲劳的，不过读者大人们的诉求已经传达到我们这里了，下次会有更符合暑期特刊主题的赠品，就各位就尽请期待吧。

猛拍一

Email 吃土的少女 A 酱：378 期《超级机器人大战 BX》的攻略，为什么页面左右两边竖着的游戏名却是《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》？我猜一定是美编心の永恒直接拿了《天狱篇》的版式来排的吧？

《机战 BX》攻略的版式确实是美编在《天狱篇》攻略的基础上加以修改的，因此有所疏漏忘记把边栏改过来了。当然，我在校稿的时候没有发现也是同样要背锅的，总之要向读者朋友们说声抱歉，下次一定会注意。

Email Break：暑假是最能够全身心玩游戏的时间了，以前每到暑假都想重温一次 PSP《我的暑假》，看到这个游戏画面就会让我想到小时候无忧无虑的时光。

城市人想找到那样的暑假活动还真不容易。不过我小时候的暑假除了电视就是万恶的《暑假园地》，无忧无虑的时光在作业面前都是假象。

外面三四十度，我们窝在空调房拿掌机玩《我的暑假》假装现充，放下游戏机之后难道不会突然感觉很空虚吗……

结果不重要，而是你要享受这个过程！

Email X：第一次上杂志心里好激动啊，之前还在想为什么没有回信居然是直接在杂志上登出来了，不过明明连愿意跟我一起去的汉子都找不到居然被黑成可能要带着妹子一起去也是醉了。

抱歉抱歉，我只是根据前后文的情况进行合理的推测而已。

哪里合理了！

开玩笑的，那这里顺便提醒一下读者朋友，去 TGS 一定要找好想要试玩的目标，或者想要买的东西，因为公众日人真的很多，排队动不动就一天的份，稀有货也一下子就会卖完，所以一定要事先做好准备哦。

Email aaa：看到暴雪在科隆的展台也是醉了，他有一款不需要联网的游戏吗？尤其是《炉石传说》，一个万智老玩家很奇怪炉石的卡牌价值，虽然万智一盒 700 有余，但是牌可是都在我手里啊，在打 t1.5 的时候，只有那曼妙的牌套手感才能让我进入状态，况且本人现在还珍藏着当年一张大杰斯，看着他从几百升值到几千，整个人都棒棒哒。炉石虽然也有珍贵的牌，但是毕竟不是实体，也不能转手，最重要的是炉石一是没有连锁机制，打不出来一套招数，二是炉石的洗牌抽牌全靠电脑计算，少了一种靠自己运气赢得胜利的感觉。所以我觉得我并不适合炉石也看不懂炉石，请问《炉石传说》除了以《魔兽》为主题外还有什么优点的吗？总感觉连已经停产的《魔兽 tcg》也不如。

《炉石》的入门难度比较低，机制也没有其他 TCG 那么复杂，但是其中的乐趣确实不少，一来《炉石》中的自闭卡组和检索牌比较少，这也让对局的时候多了几分玩家之间相互博弈的乐趣；二来《炉石》中的随机效果比较多，这便是《炉石》中的运气成分。而且，《炉石》中也是存在不少 Combo 的，并不是像这位读者所说的没有连锁，利用一套手牌 One Turn Kill 也是可以实现的。而卡牌收集方面，《炉石》的卡牌虽然不能转手，但是可以分解成粉尘制作其他卡牌，这算的上是另一种形式的集换吧。总之，如果这位读者仍不理解《炉石》的乐趣，不妨去多玩几盘深入了解一下，说不定就会有不一样的体会了。

说了这么多，到底不如昆特牌。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

9月初手游《王国之心 解放χ》正式开服，哪尼、宇宙人、八重樱和梦叶这几位KH粉丝自然是不能错过的啦。但是由于八重樱早先并没有日服账号，加上现在注册账号一定要填写信用卡信息，所以耽误了好几天。偏偏就在这几天，因为服务器等问题导致SE不得不频频关服维护，为补偿玩家们特意送出了4000金币。哪尼、宇宙人等因为注册得早，所以顺利入手了补偿，而这笔金币正好可以作为启动资金去抽十连。哪尼同学运气相当不错，抽中了数张5星索拉卡，没有拿到补偿金的八重樱艳羡不已，只能默默地点开了充值界面。此时正好纱迦从一旁路过，亲眼见证了“从非洲渡海而来的键刃新手”八重樱“踏入万劫不复深渊”的第一步，不禁感叹粉丝钱真是好赚。

“岂可修！氪什么金！老老实实做读编往来去！”

“读编也能氪金就好了，比如充值78元即可送30封读者来信，八老师，你充不充？”

“……充个鬼啊！”

温岭市 金欣：最近，我疯狂迷恋上了乐高小人，怎么办？单单这个星期，我就买了10个人仔和2套节日特别套餐礼盒，昨晚又花了很多时间在研究和学习乐高的一些艺术享受，如有小编也有此爱好，请多提宝贵意见！该买什么好呢？话说新的一次抽抽乐“怪物系列”就要来了，钱包君你在哭泣吗？哈哈哈！

其实我在去科隆的时候，也顺便在乐高店买了一套漫威的乐高和一套《我的世界》主题的乐高，也算得上是同道中人，握个手啊。其实拼这些小人的过程还是很有乐趣的，而且按照图示拼好了之后，时不时会手贱拆开来换换造型，算得上其乐无穷。不过和这位读者大人比起来，我是觉得自己信仰值还是有点低啊。

其实我很好奇，店员不会用很诡异的眼光看着你么？

简单啊，去科隆展的时候我一副睡眠不足胡子拉碴的样子，直接装成大叔问问这玩具多少岁孩子适合，有没有推荐之类的糊弄一下，就没人知道我是给自己买的啦。

问题你本来就是大叔啊，为什么要装？

口胡，我离三十岁生日还有两个星期呢！

三十岁还玩乐高正常嘛！

饭都吃不上还买了一桌手办的人没资格说我！

明明是同道中人你们干嘛非要互相倾轧呢……

Email clili1：小时候暑假里曾经天天在朋友的家里玩游戏或者是看他们玩游戏，玩热血足球，规定谁守门失球多的要接受惩罚，结果有个哥们失球最多，受到的惩罚是吃用美年达煮出来的泡面……

美年达泡面什么的，你们城里人真会玩。话说小编我小时候由于是个手残，更多的都是看人家玩游戏而已，如果说暑假还有什么记忆的话，那大概是抄作业吧（喂）。

Email 叉叉：3939的神秘倒数果然就是《初音未来 歌姬计划》系列的新作，但是看到标题我就忍不住要吐槽了：日厂们到底是有多喜欢X？

《洛克人X》、《口袋妖怪X》、《异度之刃X》、《怪物猎人X》、《初音未来 歌姬计划X》、开发代号NX……因为有“10、X和Cross”各种解释说法，感觉“X”在日本游戏厂商里面的使用频率都快要赶上Zero这个词了。而且看来貌似只要一个系列发展到某个变革期或者是想要回归原点都总会找上这两个字眼。不过实际上也真的是太没新意了。

不，对于需要翻译游戏名的我们来说，X和Zero比起那些生拼硬凑的日式自造词方便多了好吗？起码叫起来不会拗口。

Email Carry：UCG的小编们你们好，我是一名95后的玩家，今年刚入PS4玩一把《潜龙谍影V 原爆点》后，表示分分钟就爱上了这款游戏，玩的根本停不下来，现在巨期待《MGSV 幻痛》的发售（中文版的要到12月）。可是问题来了，MGS的前作我压根没有接触过，对整部作品的剧情一无所知，网上的剧情解析又写的不咋滴，身为剧情派玩家这种事能忍？！虽然入手了PSV版的高清合集但我日语是二把刀，对剧情了解不彻底，对现在看来别扭的视角和操作也不习惯，所以想问问各位小编，能不能在写《MGSV 幻痛》攻略的那本UCG上附加上整个MGS的世界观人物和剧情的解析呢？（拜托一定要有啊！杂志就是一百块都要买啊！）P.S.，期待《MGSV 幻痛》成为UCG今年第一作30分满分作品（你们会给吧！）

MGS系列如果说整个系列的细枝末节都都详细分析一遍，那么恐怕整本杂志都塞不下，其实对于MGS剧情理解最好的方式，还是亲身去体验，很多MGS粉丝对于系列的理解都是随着时间的积累以及对作品细节的解读而深化的，所以要制作“整个”MGS的世界观解析恐怕并不现实，不过本期除了攻略之外还是有《幻痛》的剧情解读，希望能对你有所帮助。

Email onlinechy：UCG杂志光盘里电影介绍为什么都是国外电影，偶尔也可以介绍一下优秀的国产电影啊。

收录国外而且引进国内的机会比较小的电影，一方面是因为国外电影工业成熟，可以入选的精彩作品够多，另一方面是因为“大人们的事情”，国产电影自带铺天盖地的宣传，就算我们不在光盘里面推荐，相信各位都早已有所耳闻了。当然了如果编辑们发现了值得力推的国产好电影，也会在读编往来分享观影报告，或者在小编寄语私心安利的，不妨也多留意一下。

Email 干了这碗泡面：哈哈哈哈我觉得猎人们快要被Capcom逼疯了呀！提到“电龙”大家想到的是什么？没错，就是那个长相极度猥琐、攻击非常恶心、口水横飞的白色怪物，不知曾是多少新手猎人们的噩梦啊！然而！然而！Capcom新公布了《怪物猎人X》中四大主题怪物之一莱赛克斯的称号才叫“电龙”！它才叫“电龙”！！然后我去查了一下资料，的确老卡没有说过之前那只叫电龙……对不起我想静静，也别问我静静是谁……（希望不会被静静爆头 = =|||）

▲前“电龙”

我怎么记得以前那只叫【哔——】龙呢？

虽然从它的长相上来看，你说得很有道理，但还是让八老师做消音处理吧。

为了维护读编往来的纯洁性，只能祭出许久不用的消音大法了。

▲现“电龙”

便宜莫贪

插图：木仙

Email 风语者：八老师你一晒你的菜谱，你难道没看到周边已经亮起了无数绿色的光点？不信你问周边男编中午吃什么，男编们让我们打擦这个存心炫耀的罪人。（打倒这词什么的太老久了吧，但是我就想用这个词泄愤，哼）

这就叫“子非鱼焉知鱼之苦”啊，再美味的佳肴也架不住总吃不是吗？其实有时候我很想自己下厨做一些拿手的饭菜来和父母一同分享，比如我非常擅长做茄汁肉酱意粉，还有咖喱牛肉也做得不错，但父母上了年纪口味比较清淡，我这些“重口味”菜品他们也不太能适应，与其让他们来配合我的口味不如我去适应他们吧 orz。现在我的做法是，周末吃完中午饭之后，找个借口（比如和朋友有约之类的）跑出去来一顿加餐，5 点多赶回家继续吃家人做的晚饭，既照顾了父母的情绪，又满足了我的口腹之欲。什么？你问我现在体重多少？呵呵，咱们还是换个话题吧。

Email 分裂症候群：小编们应该挺多人在玩《MGSV 幻痛》的吧？不知道你们是喜欢带狗还是带静静做任务啊？我个人的话不用说还是带静静比较好啦，至少赏心悦目嘛。基地内的对话也蛮有趣的，比如士兵们会讨论 Diamond Dog 到底是狗还是狼，我个人觉得它是一条哈士奇无误。

Diamond Horse 看着你们在讨论带妹子还是带狗，默默地蹲在角落画圈圈。

Email 东方树液：上班后觉得时间过得飞快，大概是比上学那会儿要充实了吧，遗憾的是没那么多时间能博览群“游”了，只能精捡一些口碑正的游戏来玩。今年的 E3 内容相当充实，希望 TGS 时日系厂商也能发威吧！ TGS 这次也会派出小编们前往日本吧？虽然不知道你们这次打算去哪个地方玩，但秋叶原就不必了（年年都去没啥新意呢）。

秋叶原对于有兴趣去的人来说就像签到一样，飞一趟日本至少会去个一两次的，更何况每年都有第一次去的编辑，总不能不带他们去逛逛的吧。不过话说回来，今年的行程好像还真没去秋叶原的计划……虽说酒店倒是选了秋叶原附近。

在讨论行程的时候宇宙人抢着要让他订酒店，为的就是这个目的！

诶？我是考虑到交通方便才选东京附近的，而且因为那边大部分酒店双人房都只有一张大床，要找双床的不容易啊！再说你们不是没意见的吗。

我还想去一趟潮见附近吃马肉呢！

Email Hdge：在微博上看到宇宙人似乎是入了索尼出的初音 Ver. 的 MP3？且容我膜拜一记，不愧是索尼 XX 的忠诚信徒！快来说说使用起来的感觉如何？说来《女神异闻录 4 午夜热舞》不是说 8 月份要出初音的 DLC 吗？这都 9 月了咋也没见影？

其实平心而论，同系列的 Walkman 已经出到 NWZ-A17 了，A15 跟之前买的小圆限定版 Walkman 相比提升不太明显，加上因为不是智能系统，用起来有点不习惯，而且最遗憾的是没有黑科技降噪功能！所以总的来说还是有点坑爹。毕竟因为多印一个初音的图案在背后就贵了好几百。以后有闲钱的话，我觉得应该买更高端一些的（嗯……有闲钱的话）。《女神异闻录 4 午夜热舞》的初音 DLC 已经在 8 月 28 日上架，港服日服都有，你可以去找找看哦。

Email 西木野真姬：378 期这个封面简直是……第一眼看到我还以为是什么提姆·波顿的新动画主角呢，欧美人眼中的可爱实在是有些不能懂啊。不过看了介绍后还是挺想玩的，就是不知道猴年马月才能玩上。

其实也不算是什么猴年马月，本作预定明年春季发售。顺便一提，本作在 E3 发布会初次公布时制作人在讲解时紧张得连台词都说不流畅。

浣熊市 超女雪莉：虽然这个传闻已经传过无数遍了，但是在 TGS 即将开始之际，我还是要弱弱地问一下各位小编——《生化危机 7》有希望公布么……

其实我也想弱弱地问一下——《北欧女神 3》会公布么！

纱其实我也想弱弱地问一下——《仁王》会公布么！

其实我也想弱弱地问一下——《天诛》新作会公布么！

其实我也想弱弱地问一下——《莎木Ⅲ》会公布么！

楼上你说的早公布啦……

发售日还远倒是真的，不知道 TGS 能不能给点实际干货出来，至于《生化 7》和《北欧女神 3》这种一点消息都没有的预想中的新作，我个人建议大家还是不要乱抱希望比较好，等着被惊喜一下不是挺好，像是今年索尼的 E3 情怀三连杀，正中玩家死穴，让你提前猜到了反倒没有这效果了啊。

Email ATELIER：其实我不太能理解那种动漫改编游戏的玩点所在，单从其作为游戏的素质来看，谈不上很高吧？比如上了 378 期前线的《奇迹少女祭》，看画面就觉得蛮简陋的，估计要特别特别喜欢这里面动画作品的人才会想要玩一玩吧？像我这种很少看动画，特别是萌系动画的玩家，大约也不在这类游戏的目标受众群里吧？

其实动漫改编作品做得好不好玩，这个完全是要看开发商良心的，比如《蝙蝠侠》也算是动漫改编，但出过的游戏几乎没有做得烂的。而且就算不熟悉原作的人也会想玩对不对。不说欧美，日式游戏里也有“《终极忍者风暴》系列”之类的良心作。所以这个真的只能看厂商的良心。当然市场风险也要考虑，不是所有作品都有《蝙蝠侠》这么高的知名度，自然也不会有这么多厂商愿意花这么高的成本去制作，但每个粉丝都有不同程度的购买欲的，做一个低成本的游戏，搭配一些周边赠品捆绑销售就能轻易从粉丝手上“骗到钱”。这样做的厂商多了，自然就会让人觉得动漫改编作品都很坑了啊。

Email FOXRAY：我不知道别人是怎么看的，反正我是真心觉得《战国 BASARA》这个系列的人设越来越丑，想想以前的角色，可爱的伊月、妖艳的浓姬、还有病娇的阿市，造型又有特色有不失美貌，然而再看看现在新增的女性角色，就拿那个京极玛利亚来说吧，配色就不提了，戴手套（还是绿色手套）这设定实在是无力吐槽啊！原本我以为是 Capcom 的美工水准整体堕落了（毕竟连《生化危机》近几年都在频频换脸），但我偶然间看到了《鬼武者 OL》的京极玛利亚，这完全就是两个水准啊！有图为证！

客观来说呢，“大香蕉”的玛莉亚是 3D 建模，而《鬼武者 OL》的玛莉亚只是一张卡牌而已，两者并不能简单放在一起对比，当然，这并不能掩盖“大香蕉”人设越来越丑的事实，不但是女性角色，就连男性角色的设定也呈现整体下滑的趋势，而且我觉得这种下滑大约基本是不可逆的了。其实人设丑点倒也无所谓，只要游戏好玩就行，然而最近的几作“大香蕉”感觉已经走入了瓶颈之中，每作新增的内容都谈不上是能让玩家眼前一亮的设计，反正我目前对这个系列确实是不太乐观……

Email Dick_iori：预定的《极限竞速 6》限定主机就快要出了，很想媳妇儿也能一起加入到游戏大家庭中，所以很希望众小编、老编可以推荐几款 XOne 上比较适合女生玩的游戏，虽然明显 4 公主上这种游戏可能更多吧，但是主机还未入手啊。

XOne 的优势在于拥有体感，上期杂志的 Xbox Style 上曾经做过全体感游戏的总结，里面有很多都适合女生游戏，例如《水果忍者》、《健身趣》、《舞动全身》、《舞力全开》，你可以去看一下。另外我想说的是，适合女生玩的游戏，这个本身就是一个伪命题。你想想如果有人问你适合男生玩的游戏，你应该推荐哪些游戏呢？是日式的美少女游戏，还是美式的暴力游戏？很显然，无论你选择哪一种，都有大把的男性玩家可以跳出来打脸。所以我建议你不必考虑太多，把你喜欢的游戏直接推荐给她就可以了。

Email 弗洛村德：八老师刚刚通关《大逆转裁判》没多久，Capcom 就公布了《逆转裁判 6》，求问此刻八老师内心的阴影面积？

反正我觉得脸挺疼的 =__,=，原本以为老卡和巧舟是准备开新坑了，没想到人家才刚挖了半米深就又跑回去继续刨旧坑，你们能不能有点节操？

和老卡谈节操？八老师你是否搞错了什么？

……对不起，都是我的错（土下座 ING）。

《大逆转裁判》的 DLC 在不久前才刚配信完，巧舟在里面就有留言说请期待《大逆转裁判》接下来的展开。因此至少从计划来看是不太可能挖了坑就跑的。不过就算是双线开发，从这一作的发售到新作的公布，之间相隔还不到两个月，这确实出乎意料。等 TGS 情报出来，不妨看看完成度如何吧。

Email 猎人心：最近买了《巫师 3》，顺便淘了本《次世代专辑》，打算对着攻略做任务，防止有哪些不可逆的遗漏或者操作失误，结果发现一些错误，某些错误甚至和一些重要关系到奖杯的获得。一个是“森林之心”的任务，UCG 写无论走哪条线路，结束后都能解锁奖杯，而正确做法是只有杀掉鹿首精才可以，我第一次就没杀结果完成任务后没有跳奖杯，用手机在网上查了攻略才知道必须要杀掉目标怪才可以，只能读档重新做，这还好起码我是当时发现得早

第二个是关于奖杯“打架大师”的描述，UCG 的描述没有任何说明，但实际上除了三个地图的日常冠军之外，还要挑战一场和巨魔的肉搏赛，而这场比赛如果输掉任务会直接失败，不能重新挑战！我当时输掉后千别的去了，等回过神来发现任务根本没法在挑战了，而前面的肉搏比赛都是可以反复挑战，只有这个不行，结果我现在直接导致只能开二周目才可以了。

关于第一个问题我在写攻略的时候亲自找其他编辑验证过，当时的情况是无论哪种完成方式都能解锁（甚至连奖杯说明原文都是这样表述的），但在后续的版本里官方把这个“BUG”修复了。由于次世代专辑和杂志已经隔了一段时间，版本已经更新多次，但我应该再次确认一次的，这的确是我的失误。而第二个问题则是因为笔者当初撰写攻略的时候选择的是最高难度，而最高难度下这场战斗失败是直接当做死亡然后直接读档的（其他肉搏比赛在最高难度下输了只是结束比赛然后输钱），的确也是一个疏忽，并没有验证过所有的难度或者是可能性。以上这些都是由于我工作上的不细致所导致的，在此笔者向各位不幸被坑了的读者道歉。

Email 迪卡皮：《MGSV 幻痛》终于通关了，感触很深。其实我的外语十分感人，等中文版才是最优解。但看了这么多年《MGSV 幻痛》的影像，我哪儿有那份闲心等到 12 月，所以果断入手并通关。我想下一期杂志是肯定会有剧情介绍的吧？另外我还希望 UCG 能出一本 MGS 专辑，此前出的那几本我至今仍保存完好。这么多年过去了，再来一本是理所当然的吧？

我还是继续等中文版了哈哈。说到 MGS 专辑，目前我们确实有这方面的计划，下期杂志应该就会见分晓，这里还请继续期待！

Email 爱田真弓：同时期待的两款人设超级萌的游戏《无夜之国》和《索菲的工作室》全都跳票了，简直就是在逗我玩！饥渴的死宅魂只能无聊去视频通关《MGSV 幻痛》了（没办法，我手残得厉害，只能看别人打 orz），静静虽然也挺美的，但我看着她怒揍士兵的模样怎么就不寒而栗呢？

其实《幻痛》的难度并不是特别高，操作技术一般的也能够玩得很开心，手残如我都能打出不少 S 级评价。静静可是很萌的，你为什么要黑她，不过实际感觉不如狗好用啊。

你这才是真的在黑静静吧。

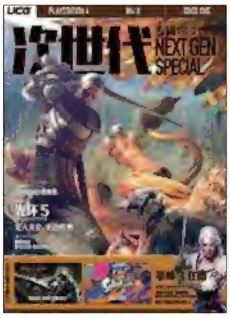
事实好不好！

Email 椰子酥饼干：话说 8 号晚上，UCG 和 VGTIME 在斗鱼直播《MGSV 幻痛》的真结局，我抱着死猪不怕开水烫的心情进去围观。原本以为怕剧透的人不少，看直播的人不会很多，仔细一看竟然有 9 万人，真是吓一跳。看弹幕发现好多人是进来被剧透，然后准备剧透给别人，这么一算的话今晚的 9 万人就会剧透至少 9 万人，新的 9 万人又会再去剧透 9 万人，这么算下去的话在中文版出之前，全世界人民都知道结局了吧？这真是太可怕了！

你这个算法不就是丧尸统治地球的方法么？不过说实话，中文版出的时间太晚了，以今天的资讯传播，要想完全不被剧透几乎不可能，所以我建议等中文版的朋友不如自暴自弃，看杂志看直播看视频先把自己给透光算了！大家资瓷不资瓷啊！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：PS4版港版英文《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》
各类主机专辑4本

1738140280@qq.com
百事.APK

578435160@qq.com
华野二师

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对今年秋冬季的游戏阵容有什么看法？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2015年10月6日，以发件日为准。

本期问题

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

特别优惠

加2元，送快递！
一次购满28元，免费快递！
注：默认圆通快递，不到地区自动转其他物流。

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第57辑、第58辑，定价：18元。《Xbox 360专辑》第21辑、25辑，定价：35元。《PS3专辑》第24辑、第27辑、第28辑，定价：35元。《Xbox One专辑》第1辑，定价：35元。《次世代专辑》第2辑、第3辑，定价：38元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价：12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价：9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第277、301、311期，定价18元/期。
第337、358、361、370、371期，定价14元/期；第352期特刊，定价19.8元；第373、376、378、379期，定价：16元；第374特刊，定价：22元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；187辑，定价16元；216辑，定价14元；229、230、232、234、235、237辑，定价19.8元。
《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、92辑，定价18元。
《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；
《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元。《PSV专辑》：VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》，定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com

《机动战士高达模型年鉴2015》，定价：28元；
《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价：42元；
《怪物猎人同人画集》，定价：38元；
《街头霸王幻彩珍藏》，定价：25元；
《怪物猎人2官方小说 疾风之翼》第1、3、4，定价：9.8元/辑；
《模魂志》第77、79、84期，定价：22元/期；第89期定价：28元，第102、105期，定价：25元/期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

胜负师

本期个人签名

这都是命!

【铂】在同事们纷纷与《MGS Ⅴ》较劲的时候,我却还在慢慢悠悠地给国行PS4版《雷曼》收尾,《活至黎明》也就开了个头。生活节奏改变后,连愉快玩耍的动力也改变了吗?

【金】一般来说,玩家选择某一款家用机游戏主要通过媒体推荐和自身长期积累的喜好;而选择某一款手游则更具偶然性,受周边朋友的影响也会多一些。不知道各位是否同意这样的说法,反正我自己接触过的几款手游要么是看IP,要么朋友安利。

【银】偶尔看了几集东方卫视的“极限挑战”,感觉在如今大行其道的明星综艺中算得上是很有意思的。存在的各种争议暂且不论,“三四十岁的男人在社会中是承受最大压力的人群,让他们去面对挑战”,这样的节目立意至少让我挺有共鸣。希望“极限挑战”能够顺利播完,别再让人一等就是几个星期了。

【铜】从胜子正式上小学的第一天起,我们全家都在面临不小的挑战,生活节奏的改变也源于此。每天6点半必须起床,给孩子做早餐,还要整理4公斤重的书包,当然最重要的是把小懒虫从床上拖起来。洗完吃完赶紧去学校,遇上下雨就要更早出发。晚上把儿子接回家,还得遵照老师短信的指示,陪着孩子做功课。等把儿子哄睡了,想拿起手柄玩一会儿,自己又犯困了Zzzzz现在我的生物钟已经可以早于闹钟醒了。才6点25吗?那就再睡5分钟吧……

稀饭

本期个人签名

最近在狂刷instagram,但注册得手机翻墙,心中突然升起了要不过香港去连个wi-fi注册一下的疯狂念头……

【游】大家都在打《MGSV》的时候,我却忙着在废土上驰骋,看着麦克斯拿各种暴徒和战郎来暴揍,倒也没觉得错过了些什么,毕竟年末《辐射4》是必买必玩的,有款风格相近的作品可以提前开开胃也是挺不错的。

【剧】最近追美剧频率降得很厉害,想说是因为时间不够用,但仔细一想,其实还是渠道变得不方便了,虽然网盘论坛之类的手段统统用上的话,要看剧也不难,但习惯了以往有一整个视频网站整合好资源的情况下突然又要回到大学时的蛮荒年代,果然还是曾经沧海难为水了,我只盼有关部门别搞太多乱七八糟的花样了,赶紧把正版美剧引进市场给正正经经开放了吧,就算收费我也完全承受得起,这看个剧还得去微博一个个搜真是烦尿了。

【书】我必须忏悔,自从看完了《忍者杀手》和《巫师 宿命之剑》,我就彻底坠入了快餐阅读的漩涡,一天到晚都在看起点网络小说,上一回这么干还是在大学的时候了,但现在看起来方便啊,iPad和手机可以云同步,简直随时有碎片时间就拿起来可以读一段,虽然说到底也是杀时间,但总感觉比点开一个《愤怒的小鸟2》胡乱炸几只捣蛋猪要有意义,只是这阅读口味,的确还是得找机会重新提升一下。

【画】说着感觉浪费时间,结果还是把“春药”……嗯哼,是《食戟之灵》的动画追上最新进度了,而且这片子看起来有要拍个50集的节奏?总感觉上一次追年番是好遥远之前的事情了,而且更糟糕的是,这部还没追完,《一拳超人》的动画又要来了,又是看动画又是看网络小说,我怎么感觉自己现在口味在朝着十几年前全面退化……

宇宙人

本期个人签名

今年去岛国,绝对不能为了省钱而不卖某样东西回来后悔!绝对不能!

☆完成这期杂志之后,下期又到TGS了,今年第三周目战TGS,心情既期待又兴奋。因为这一年里面UCG的工作有了很多变化——开始了直播频道,跟VG合作等等,而且今年的报道也会有很多新的尝试,兴奋之余还有一点点紧张。

☆个人玩F2P游戏有个坏习惯,就是能不氪金就绝对不氪,宁愿不玩也不氪(《舰娘》的课金设定非常合理,所以论外),所以为了消耗掉前几个月脑抽充进了APP商店的那1W日元,我……居然去买电子书了。起因是某天无意中点进了日服的iBooks商店,发现里面不仅漫画和轻小说很多,而且还很便宜,于是原本没有用手机阅读习惯的我最近也养成了在睡觉之前或者坐车等车的时候拿手机看看书的习惯。当然还有一个好处就是不用为整理书架而犯愁了——慢着,书架好像还有很多书坑债没填完怎么破。

☆舰娘夏活战果:甲乙乙丙乙乙丙,瑞穗2发GET,风云3发GET,罗马1发GET,海风最后1小时顺利出货,新船全齐。实在让我这个百级无双大武B的人哭笑不得。

乙太

本期个人签名

因为MGSV迷上了David Bowie。

●最近的所有时间都花在了《幻痛》身上,因此对本作的剧情也算是有所了解了,不过周围有不少同事还在苦苦等待中文版。于是……我就给他们剧透了一些内容,以至于某些人现在还会用略带杀气的眼神看着我。其实我并不是故意想这么做的,只是一不小心就说了出去,不过剧透确实是一件很爽的事啦,哈哈哈。

●发现自己已经有大半年没有碰日式RPG了,走格子的游戏倒是玩了不少,果然人的口味是会慢慢发生变化的。不过上半年也确实没有什么像样的JRPG大作,也就只能看着一些发售日未定的游戏干瞪眼,不知道年底的《星海4》和《女神异闻录5》会不会带来一点惊喜。总之,还是先预定一张《工作室》压压惊吧。

秋沙雨

本期个人签名

暂且放心。

☆TGS前受到的最大冲击就是没在BNEI的TGS官网里看到《传说》的主机相关参战消息(手游倒是还有一个《星光传说》在刷存在感),虽然也有之后的追加名单里再加上去的可能性,但是连续看了好几年的TGS“YAPPARI! Tales of”突然有可能今年就断掉了还是让人不得不产生动摇。不过今年《传说》意想不到的事太多了些倒也还可以理解,就算没了“YAPPARI! Tales of”也还能去看看《噬神者》的现场直播。

★人生的第一个寿屋手办居然是献给了Red Five而不是给了《TOZ》也是让我自己感到惊讶,之前在Wonder Festival的新闻里看到Gold Four手办化的消息之后就想着赶紧要买一个Red Five回来,然后慢慢等接下来的四台机体也手办化,不知道莱诺斯有没有手办化的可能……不过这么一来史雷的购买计划只能暂时推后到下个月了。

哪尼

本期个人签名

我要索拉！还要音操的服装！

◆在SEGA正式公布《初音未来 歌姬计划X》的当天凌晨，我正好把《P4D》的初音DLC达成了King Crazy，于是怀着愉悦的心情更加愉悦地浏览着新作的消息。按照目前公布的作曲家阵容，起码曲目数量和质量完全不必担心。比较可惜的是PS4版的发售日晚了不少，但愿能够达到《梦想剧场》那样60帧的体验。今年的TGS上若是能有试玩出展，那就再好不过了。

◆我个人并不是非常喜欢现在大行其道的“体力值制”免费手游，大多数这类游戏我都坚持不了太久，就连《SIF》都已经在半年前弃坑了。玩这类游戏时总有被“绑架”的感觉，空闲的时候玩不尽兴，忙的时候却总是可惜还有体力值没用，以至于影响到正常的安排和作息。所以虽然这次的《王国之心 解放χ》整体素质颇高，但我实在不知道能坚持多久，姑且看在第二次十连抽出了两张5星索拉的面子上多肝几天吧。

▲这首《Heaven》的初音版Remix，真是越听越有感觉。

纱迦

本期个人签名

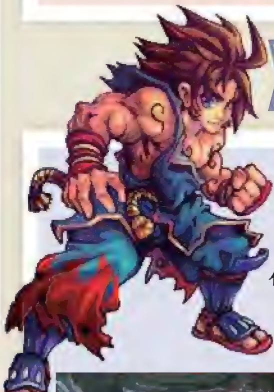
五星红旗，我为你骄傲！

★这半个月内先是观看了大阅兵，然后目睹了中国女排再次屹立于世界之巅，心情激动无比。看的过程中，小时候学过听过的那些革命歌曲接二连三地从脑海各个角落中钻出来，顿时就有白驹过隙之感。

★试了下某99元包月的健身品牌，感觉还不错。自优步之后，类似服务如雨后春笋般涌现出来，不管其正当性和合法性，作为消费者来说肯定是受益的一方。评价之类的就不说了，觉得好的人自然会用。

★下期又到TGS了，今年我留守大本营，届时会通过直播、视频、微博、微信等各种方式为大家带来第一手的报道，大家记得关注我们官方的各种渠道哦！

★和同事聊天时发现自己也是很没玩日式RPG了，最近玩的一个日式RPG竟然是《万圣节大作战2》！不对，这个不算日式RPG，那我再说一个：《光之子》！好像也不对？那么《机战 天狱篇》！这个好像是S·RPG。算了不说了，总之等《星之海洋5》。

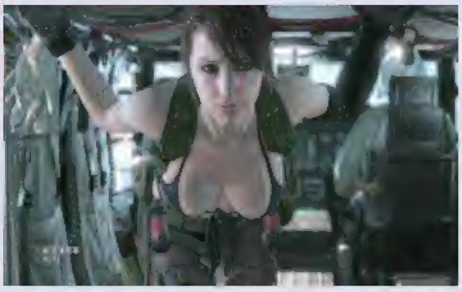


伽蓝

本期个人签名

面面俱到

【V has come to】最近的时间全部都贡献给了MGSV，单就游戏性而言，本作确实是系列中最好玩的一作，剧情虽然中规中矩，但它就像一块拼图，补完了整个系列中剧情相对缺失的一环，就这点我就已经心满意足了。EP51的存在就证明了游戏其实是被半途腰斩的，这也可能是游戏史上最好玩的一个半成品了吧，不过这次恐怕真的是要和MGS说再见了……



八重樱

本期个人签名

到年底估计都要吃土维生了orz。

★期待已久的手游《王国之心 解放χ》终于开服了，大量碎片时间终于有了释放的空间。这游戏整体来说还是很有KH感觉的，乍看之下似乎是动作游戏，但其实还是回合制，战斗操作简单又兼具爽快感，一玩就停不下来啊！呃……好吧，其实也会经常停下来的，因为游戏经常处于关服维护状态下，SE这个服务器，不得不服啊！天怒人怨之下，该游戏现在在APP STORE上的评分只有2星（有5000多个评价），也是醉了。

初心者

本期个人签名

对通关的忧虑成功为我节省了游戏经费。

偶尔会发现一些手游貌似做得颇为精致，于是下载来试玩，连续把玩一两个小时都不成问题，可是然后兴致就开始减退了。雷同的关卡步骤、突然拔高的难度、等待耐力值恢复的漫长时间，跟预付费的游戏引导你深入游戏系统不一样，F2P手游全是那种可预见的付费引导流程。不管游戏表面做得多么漂亮，最后它们都难逃被我删掉的结局。不差钱的用户却会几百几千地充值，被这种模式吸引进去。“玩”这样的游戏，这样子“玩”游戏，真的会有乐趣么？不过在3DS上，我也看到了越来越多含有内购的游戏，奇怪的是它们不止一次地唤起了我买点卡的冲动。虽然付费之后基本上也是不能玩很久，但这种冲动更多地是对游戏发自内心的佩服，试玩的过程让我相信内购之后会有同样甚至是更加有趣的游戏体验，而不是愚蠢的“扭蛋抽卡”陷阱。

三日月

本期个人签名

嘘~你们看，我发现了什么？这里有一只落单的士兵，能力竟然有两个A！

《疯狂麦克斯》这游戏比想像中好多了，打击感什么的令人满意，最重要的是这次终于没有一个穿绿色衣服的疯子在游戏里藏下几百个谜题让玩家去找了。

最近除了工作，业余时间基本都用来玩《幻痛》和《辐射 新维加斯》了。后者已经是第四次开档，但我依然能在游戏里找到新要素，这样一想这真是个罪孽深重的游戏（喝茶）。

驻扎士兵为何频繁失踪？军队物资为何不翼而飞？头上长角的男人，衣着性感的狙击手，这一切的背后到底隐藏着什么？是基地没人干活了？还是基地没资源扩建？敬请关注本期UCG《潜龙谍影V 幻痛》，让我们跟随着镜头来到阿富汗的沙漠，安哥拉的丛林来一探究竟。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.09.15-2016.04.26
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

不知各位玩家对最近发售的《疯狂麦克斯》和《潜龙谍影 V 幻痛》是否满意呢？接下来年末的游戏发售计划趋于稳定，大作也将接踪而来，值得一提的是《未知海域 4 贼途末路》也最终确定了发售日为明年的 3 月 18 日。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	NBA Live16	NBA Live16	EA	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
20 日	热情传说	Tales of Zestiria	BNEI	角色扮演	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
18 日	未知海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	NBA Live16	NBA Live16	EA	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
17 日	生化危机 启示录 2	BIOHAZARD REVELATIONS 2	Capcom	动作冒险	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	限界凸起 萌录水晶	限界凸起 モエロクリスタル	Compile Heart	角色扮演	日版
30 日	东京异境	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
8 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
15 日	激次元组合 布兰+海王星 VS 丧尸军团	激次元タッグ ゲイムブラン+ネプテューヌ VS ゾンビ军团	Compile Heart	动作	日版
22 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
27 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
26 日	半罪少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
2015 年 12 月					
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレ－ドア－クス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オ－ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスド ラゴン Ⅲ code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
22 日	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	角色扮演	日版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
28 日	怪物猎人 X	モンスタ－ハンタ－クロス	Capcom	动作	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

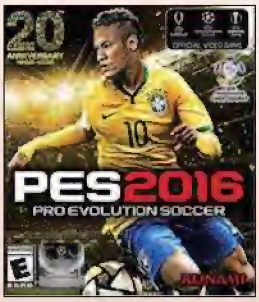
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
20 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	动作射击	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

09.15 职业进化足球 2016

多机种 体育 | KONAMI | 对应机种为 PS3/PS4/X360/XOne | 推荐度 B



《PES》系列”虽然近年来的表现一直不尽如人意，但是在国内玩家群体内的感情基础还是有的。今年游戏获得大幅进化后，在国内绝对有再度崛起的可能。首先更换了 FOX 引擎后，本作的画面变得更为鲜亮干净，在没有授权的情况下，也保证了球员面部建模的逼真程度。操作方面《PES 2016》一直是有着自己的独到之处，系列一贯的流畅进攻手感依旧出色。同时俱乐部模式的改变，也保证游戏会更加丰富耐玩。

09.15 宿命 掠夺者之王

多机种 主视角射击 | Activision | 对应机种为 PS4/PS3/XOne/X360 | 推荐度 B

《掠夺者之王》是《宿命》第一个真正意义上的大型资料片，除了像之前两个 DLC 一样增添了新的敌人和新的地点，还有全新的故事任务和新的副本，当然最重要的还是三个职业都获得了新的分支职业，分别是泰坦的破日者，巫师的风暴召唤者和猎人的夜巡者，他们有着全新的技能和酷炫的必杀技。除了用这些角色挑战 PVE 任务，玩家也可以在全新的 PVP 地图和模式中互相对抗。《掠夺者之王》需要《宿命》本体和之前两个 DLC 作为前置安装条件，玩家也可以购买包含所有内容的实体版。

09.15 极限竞速 6

XBOX ONE 竞速 | Microsoft | 无对应周边 | 推荐度 S

《极限竞速》是当今世界上最好的赛车游戏之一，而最新作马上就要和玩家见面了。这次《极限竞速 6》的最大卖点就是加入了天候变化，暴雨和昼夜的引入为玩家带来了不一样的感受。开发商 Turn 10 秉承一贯严谨的态度，将不同天候中的手感完美地模拟出来，玩家可在游戏中细心体会这种前所未有的驾驶感觉。游戏会收录 26 条赛道、超过 450 款汽车，并允许玩家对车辆进行自定义。游戏的故事模式长度超过 70 小时，让玩家单人也能开到爽。封面上的最新款福特 GT 也让车迷心动不已。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

逆转裁判6 4
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX 光盘

Wii U

光之旅者 4

PSV

SAO 失落之歌 光盘
光之旅者 4
热血高校 火爆界限 光盘
数码宝贝世界 次级命令 26
召唤之夜6 失落的境界 光盘

PS3

阿尔斯兰战记无双 光盘
潜龙谍影V 幻痛 17 72
生化危机 起源合集 光盘
生化危机0 高清重制版 光盘
圣斗士星矢 斗士之魂 光盘
无夜之国 23
宿命 掠夺者之王 光盘

PS4

SAO 失落之歌 光盘
阿尔斯兰战记无双 光盘
变形金刚 毁灭战士 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
疯狂麦克斯 16 56
光之旅者 4
成长归途 16
活至黎明 16 36
街头霸王V 光盘
潜龙谍影V 幻痛 17 72
热血高校 火爆界限 光盘
生化危机 起源合集 光盘
生化危机0 高清重制版 光盘
圣斗士星矢 斗士之魂 光盘
无夜之国 23
宿命 掠夺者之王 光盘
召唤之夜6 失落的境界 光盘
这是我的战争 孩子们 4

X360

潜龙谍影V 幻痛 17 72
生化危机 起源合集 光盘
生化危机0 高清重制版 光盘
宿命 掠夺者之王 光盘

Xbox One

变形金刚 毁灭战士 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
疯狂麦克斯 16 56
光环5 守护者 光盘
极限竞速6 光盘
坎贝拉太空计划 4
鹿神 16
潜龙谍影V 幻痛 17 72
生化危机 起源合集 光盘
生化危机0 高清重制版 光盘
塔科马疑云 20
宿命 掠夺者之王 光盘
战争机器 终极版 29
这是我的战争 孩子们 4

《买买买》《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》游戏黄金眼等众多网络视频火爆热映中！
《最上游》《游戏月旦评》即将更新！敬请期待！

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

买买买
第八期
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
游戏黄金眼
疯狂麦克斯
游戏黄金眼
狩猎日记
暖洋洋的猫猫村
DX
趣味广告

新作影像集锦

光环 5 守护者
宿命 掠夺者之王 | 刺客信条 枭雄
变形金刚 毁灭战士
极限竞速 6 | 街头霸王Ⅴ
生化危机 0 高清重制版
生化危机 起源合集
热血高校 火爆界限
圣斗士星矢 斗士之魂
阿尔斯兰战记无双
SAO 失落之歌
召唤之夜 6 失落的境界
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX

电影前线

第五波 | 鸡皮疙瘩 | 昨夜
钢铁巨人 2015

ENDING SONG

《女神异闻录 4 午夜热舞》初音 DLC
《Heaven feat.Hatsune Miku》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①潜龙谍影V 幻痛　Konami②　动作冒险③
④多机种　⑤etal Gear Solid V: Phantom Pain　⑥美版
2015年9月1日⑦　本地1人，在线1~16⑧　对应玩家年龄：17岁以⑨
售价为X360/XOne/PS3/PS4：59.99美元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　收藏日期 ____________

极品飞车

Need for Speed

机　种：PS4/XOne

类　型：竞速

发　行：EA

发售日：2015年11月3日

大开176页+DVD光盘+精美赠品

游戏机实用技术

总380期

下期是！

东京游戏展特刊

十人团队亲赴东瀛游戏盛事

尽览日式大作空前爆发

TGS钜献精彩阵容

索尼发布会亲历｜新鲜情报与讯息｜各大厂商展台秀｜第一手现场试玩
还有旅日游记等等丰富内容

10月初火速上市

可于微店预订购买 vd.ucg.cn

TGS 期间，UCG 与 VGtime 将持续为大家献上最新最快最热门的资讯，敬请关注 vgtime.com

UCG微店
快递优惠 返现优惠
秒杀活动 分享有奖

VOL.11 ■《王国之心 解放χ》上手指南

TOUCH 指间方圆 .UCG

龙背上的物语 SEGA跨平台RPG

末世之蚀

姗姗来迟的正统续作

龙战士6 白龙的守护者们

编辑精选

十款佳作

一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 11

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：王国之心 解放 x
设计：anubis

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 2

前瞻
龙背上的物语，《末世之蚀》 4
传承龙的传说，《龙战士 6 白龙的守护者们》 6

指引
《王国之心 解放 x》上手指南 10

每期一荐

《潜龙谍影 幻痛》联动 APP
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

“你”，便是 Big Boss

EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选

王国之心 解放 χ
Kingdom Hearts Unchained χ

原为网页游戏的《王国之心 χ》经过重新调整后推出的移动平台版，加快了整体的游戏节奏，使之更符合手机游戏的特点。游戏的故事设定在键刃战争时代，玩家将扮演原创角色在迪斯尼的世界中展开冒险。虽说时间线上和主机平台的正统续作关联不大，不过野村哲也已经着重强调了本作将会和《KH3》的剧情有紧密的联系。

劳拉 GO
Lara Croft GO

或许是受到《纪念碑谷》等低多边形小清新风格游戏的启发，《古墓丽影》也开始尝试这种调调了。《劳拉 GO》是一款"走格子"的策略冒险游戏，玩家只要简单地划动屏幕便可以控制劳拉姐姐一步步地在凶险的遗迹中进行冒险。虽说风格与正篇大相径庭，不过本作很好地还原了系列的探险氛围和解密元素。

口袋消除 手机版
ポケとる スマホ版

本作基于 3DS 版的《口袋消除》重新设计与开发，虽然游戏采用的是消除类的玩法，和一般的同类作品并无太大区别，不过"收集与培养"这个系列的核心元素并未减弱，玩家只要不断打败野生的口袋妖怪就能将它们纳入自己的队伍中，消除界面中可使用的同伴也就随之增加，游戏还搭载了最新世代的"MEGA 进化系统。

怪物猎人 探索
Monster Hunter Explore

"《怪物猎人》系列"的手游新作《怪物猎人 探索》率先登陆 Android 平台。这次猎人们的目标是藏着秘宝的"断裂群岛"，岛上无处不在的强大怪物将会是寻宝途中最大的障碍，游戏支持最多四人联机进行狩猎，玩家可以方便地和线上好友共同作战。本作不仅收录了大量的经典怪物和装备，还会有此前从未出现过的亚种怪物登场。

黑白雨夜
Trick Shot

这是一款由两位建筑师主导设计的解谜冒险游戏，因此故事场景大多都在教堂、剧院这样的庞大建筑中，带给玩家充分的探索乐趣。简单的黑白色调和阴郁的格调则赋予了游戏别样的魅力，正如一出特立独行的黑色电影，我们只能依靠手中微弱的光芒，在诡异的氛围中寻求属于自己的善与恶，多结局的设定也颇为引人深思。

吃豆人 256
PAC-MAN 256

为迎接系列诞生 35 周年而推出的的纪念作品，游戏的灵感来源于初代《吃豆人》中在第 256 关出现的画面乱码 BUG。本作仍然采用了怀旧的像素风格，不过画面则变为了斜 45 度的视角，更有立体感。游戏采用无尽模式，只要你能在敌人的围攻下不断"吃"下去，那么就可以向新的迷宫推进。

鹿神
The Deer God

这款在众筹阶段就赢得无数目光的唯美像素风游戏，终于在 9 月上架 iOS 平台。美感十足的复古风格自然是它受到青睐的一个重要因素，不过游戏最为特别之处则是充满哲学意味的叙事。所谓"因果轮回，报应不爽"，原本的猎人转世为鹿，由此也就展开了恢复人身的冒险之旅，此时它要面对的不仅是大自然的凶险，还有原本的同类——猎人。

偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台
アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ

虽然这并不是 BNEI 在移动平台推出的第一款"《偶像大师》系列"游戏，不过却是最具"偶像"玩法的一款作品。游戏采用了下落式音乐游戏的玩法，游戏中的角色将以 3D 建模的形式带来华丽的舞台演出，虽说只是手机游戏，不过画面的精细度以及舞蹈动作的编排都不含糊。本作目前已经收录了 20 首曲目，后续还将不断追加。

Unkilled
Unkilled

《死亡扳机》是移动品台上一款素质不俗的第一人称射击游戏，游戏开发商 MADFINGER Games 目前又带来了一款 FPS 新作《Unkilled》。游戏的世界观依然定位于丧失横行的现代都市，借鉴于上一部作品的成功经验，《Unkilled》将通过全新的 MGF 控制系统，让触屏操作的射击感觉更加自然顺畅，游戏的画面表现也继承了之前出色的水准。

行尸走肉 求生之路
The Walking Dead: Road to Survival

有别于 Telltale Games 推出的"互动电影"版《行尸走肉》，这款由 Scopely 开发的作品则更加贴近"生存"的主题，游戏既有小镇建设这样的模拟经营元素，也有以回合制形式来展现的丧尸战斗部分。由于得到了原著作者的授权，并借助于卡通渲染技术，本作很好地还原了漫画中的人物和风格。

《最终幻想 Agito》年底停运

与《最终幻想 零式》同处一个世界观下的《最终幻想 Agito》即将在 2015 年 11 月 30 日正式停止运营，“水晶”的贩卖则会在 10 月 31 日的维护后停止。虽然有《零式》的人气作为基础，游戏在画面和战斗表现力方面也都可圈可点，但后期单调的玩法让本作没能维持长久的生命力。Square Enix 运营团队给出的说法依然是“目前游戏内容无法让玩家获得满足”这样的官腔论调，不过他们也表示已经投入全新的开发团队进行新版本《最终幻想 Agito》的开发，相关新情报会在 TGS2015 期间公布。

最后一道冷饭？《最终幻想Ⅶ》高清版上架

虽然 Square Enix 在今年的 E3 上公布了完全重制的《最终幻想Ⅶ Remake》，但是谁都无法保证这是不是一个有生之年系列，那么趁着玩家的热情还没退却，去年公布的“原汁原味”高清版正好用来填补空档。游戏已经率先登陆 iOS 平台，PS4 版则要等到今年冬季。

从 iOS 版的体验来看，各方面的提升都非常有限——游戏并未针对 16：9 的设备做宽屏适配，而刺眼的锯齿和过场动画时低劣的帧数，时时刻刻都在提醒着玩家时代的冲突感，简单粗暴散落于屏幕各处的虚拟按键，更是令人怀疑玩的是不是 PS 模拟器。反观此前登陆移动平台的系列作品，《最终幻想 Ⅲ》和《最终幻想 Ⅳ》经过完全的 3D 化重制，《最终幻想 Ⅵ》则针对触屏操作进行了专门的优化，相比之下《最终幻想Ⅶ》这份情怀冷饭实在显得诚意不足。当然，本作倒也不是完全一成不变，起码官方非常“贴心”地加入了不遇敌和瞬间满级满状态两大修改器，把 RPG 玩成 AVG，完全不在话下！

▲实际游戏画面比截图要稍好一些

▲有了官方金手指，一秒9999不是梦

新的星际大战，《星球大战 银河英雄》冬季上市

EA 在今年 E3 上公布的《星球大战》系列新作——《星球大战 银河英雄（Star Wars: Galaxy of Heroes）》近期终于有了实质性的情报。游戏将会覆盖历代《星球大战》的作品和主角，甚至包括电影和动画作品，玩家可以扮演系列中的经典角色参与到壮阔的星级大战中，组建自己的梦幻团队去称霸整个星系。

不过令人在意的是，EA 号称本作是一款集换式卡牌游戏，不过无论是宣传影像或是游戏截图，统统都是 3D 的角色建模，画面表现力倒是相当出色，不过却丝毫没有半点卡牌的踪迹，看上去倒是更像一款动作游戏，或许 EA 是准备将“卡牌”的概念以 3D 人物建模的形式作为展现，从而还原出一个更真实的星际战场。如果真是这样，那么倒还颇有新意，游戏预计将在今年冬季登陆 iOS 和 Android 两大平台，具体表现如何让我们拭目以待吧。

每一帧都是艺术画

Twisted Tree Games 或许很多玩家不太熟悉，这个仅由四人组成的独立游戏团队近日公开了一款艺术风格浓厚的原创新作——《沉睡森林（Forest of Sleep）》。游戏取材自俄罗斯民间传说，为玩家呈现三个孩童的奇幻之旅，和他们之前的作品《Proteus》一样，本作依然不会有任何的文字和说明。当然，游戏最引入注目之处还是其独特的绘本式艺术风格，水墨般涂抹的世界以及精致的手绘风格，让游戏的每一帧画面看起来都极有艺术感。游戏将会在明年登陆移动平台，感兴趣的玩家不妨多多留意。

恶搞三次元！向“真希酱”求婚

日本知名女星堀北真希突然传出结婚的消息，相信让很多喜欢她的粉丝措手不及，社交网络上也不乏悲鸣之声。虽说明星闪婚早已不是什么新鲜事，不过这次的特别之处在于事件中的男方——同样是知名演员的山本耕史靠着 40 多封示爱的亲笔信以及故意搭乘同一班新干线等手段，最终抱得美人归。因此不少网友吐槽，如果做这些事情的不是明星而是一般民众，估计就会被当成跟踪狂或骚扰狂而被请进警局喝茶了。

于是日本开发商 i-enter 突发奇想，以此为主题开发了一款恶搞的小游戏《“堀北”真希 交往 0 天的求婚（ほいきた！ マ－キ－ちゃん ～交际 0 日のプロポ－ズ～）》。游戏采用像素点阵风格，玩家将扮演艺人 KJ，以投递情书的方式向真希酱传达爱意。玩法也很简单，点击屏幕后情书便会送出，只要不被飞过的鸟儿拦下便会送达对方手中，请朝着 40 封的目标不断努力，那么即便交往 0 天，说不定也能求婚成功哦（笑）。

And

虚拟与现实交汇！《口袋妖怪 GO》公开

任天堂在 9 月 10 日召开的发布会上，公开了一款特别的手机游戏新作——《口袋妖怪 GO（Pokemon GO）》，他们将会和《Ingress》的开发商 Niantic Labs 进行合作，共同打造这款基于现实世界的虚拟体验游戏。而据说任天堂已故社长岩田聪也曾参与本作的开发。

通过这款游戏，玩家可以在现实地域中发现并捕获“口袋妖怪”，并用于交换和战斗等等，基于现实享受虚拟游戏的乐趣。和游戏同时公布的还有一款小巧的联动外设——Pokemon GO Plus，它可以通过蓝牙与智能手机配对，并通过闪光和振动来提示玩家附近有口袋妖怪出没，接着就可以通过这款设备进行捕获了。不多不说实在是非常大胆而新颖的设计，看来以后出门都要带着这么个小玩意了。

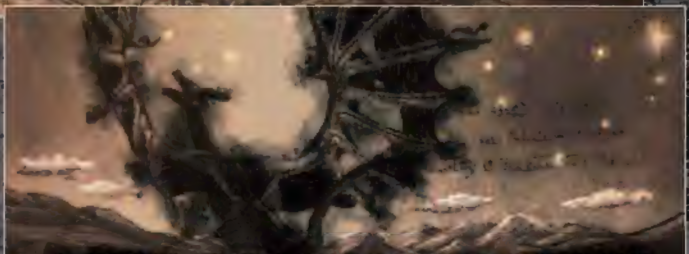
末世之蚀

iOS And

ワールド エンド エクリプス　SEGA　2015年10月

龙背上的物语

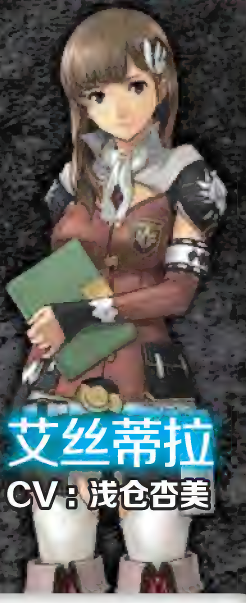
世界因巨龙间的战争而被毁灭，幸存下来的人类不得不在腐朽的龙背上重建自己的家园，并与魔物们展开了旷日持久的战斗。


为了守护城市，人们建立了狩猎兵团。原本的队长却在寻找新移民地的战斗中不幸牺牲，而作为兵团中一员的“你”，将继承他的信念与使命，去改变城市的命运。

与城市中的居民、共同战斗的伙伴、以及同样新上任的军师艾丝蒂拉一起，为守护今日而生存，为明天的希望而战。最终你将目睹新世界的成立！

SEGA 于去年年底公布了一款横跨 iOS、Android、PSV 和 PC 四大平台的网络 RPG《末世之蚀》，游戏将会以基本免费的形式的推出，与一般 RPG 游戏不同的是，本作中的剧情发展将根据玩家的行动而发生变化。目前游戏已经开始接受玩家的预约登录，不过不同版本的上线时间有所差异，移动平台版已经确定于 10 月正式运营，PC 版稍后，而 PSV 版仍然只是年内预定，没有确切的上线时间。

狩猎兵团的同伴



艾丝蒂拉

CV：浅仓杏美

在主人公率领的的“狩猎兵团”中担任军师的 17 岁少女，虽然缺乏实战经验，但她以丰富的学识和认真的态度，为兵团带来了积极的帮助。不过她也有笨手笨脚的一面，尤其不擅长做家务。

雪莉丝塔夏

CV：甲斐田裕子

艾丝蒂拉的母亲，同时也是研究“龙与世界的关联性”这一课题的“龙遗学者”，以知性与智慧来引导人们前进。除了进行研究和负责城市运营外，她对女儿的教育问题也相当上心。

亚雪
CV：内田真礼

由于双亲早逝，从小就已经以猎人的身份辗转于荒野上，靠着打猎为生。因为某个事故而失去最亲爱的姐姐后亚雪毅然离开了原来的城市。偶然在街道上与主人公相遇后一同奔赴战场，擅长使用弓箭的她在兵团中担任狩猎兵。亚雪从未在众人面前展现出自己的悲伤，反而是其中最会炒热气氛的那个角色。

库洛威斯
CV：神谷浩史

建筑师兼任发明家，虽然身体素质和力量有所欠缺，但是在在技术方面却是难得的天才。看上去虽然冷静而稳重，不过只要一谈到于建筑相关的话题，那么就完全停不下来了。

集兵团之力进行战斗

身为兵团队长的玩家，将指挥多名“狩猎兵”同时参与作战，狩猎兵们则通过引发自身的“龙之力”进行战斗。对手不仅仅是魔物们，还有来自其他城市，企图抢夺宝贵资源的敌对狩猎兵们。

游戏采用简单的双线操作模式，选择可以出击的角色并拖动到对应的线路上便可发动进攻，并且通过特定角色与武器的搭配，组合出多样化的战斗方式。战斗画面下方的蓝色能量槽，表示各个参战角色的状态，当能量槽到达最右侧时，便可以进行攻击，只要击破敌方的主要阵营即可获胜。

大魄力的战斗特色

以“龙之力”发动特殊招式时，画面将切换到大魄力的战斗特色，尽情享受爽快的视觉冲击吧。

开拓与远征

在龙背上进行城市的重建，是游戏中非常重要的模拟经营系统。从龙背上开采出力量之源，并从矿山、森林等未被开发之地获取必要的资源，从而建造新的设施让城市繁荣发展，并增强自身的战斗力。随着城市的不断发展，还有机会获得用于打造武器的“龙鳞”。

当城市发展到一定规模后，便可向尚未开发的地区派遣探索部队，去发现新的据点，或是取得稀有的道具。

阿乌肯娜
CV：泽城美雪

身为武器锻造师的她，可以从龙鳞中引出寄宿于其中的不可思议之力。她不仅是雪莉丝塔夏的好友，与艾丝蒂拉也也有深交。干脆利落的直爽性格让她在众人中颇有人缘，是个谁都喜欢的大姐姐。

ブレスオブファイア6
BREATH OF FIRE
白竜の守護者たち

早在 2013 年 8 月，Capcom 就在网络发布会中公开了“《龙战士》系列”的最新作——《龙战士 6 白龙的守护者们》。虽然游戏不再登陆家用主机，而是转战移动平台。不过如今已经过去两年的时间，本作依然尚未推出，一款手游也能跳票如此之久，看来 Capcom 对游戏的品质还是相当重视的 ...... 不管如何，这款挂着正统续作名号的作品终于在近期开启了 Beta 测试，相信很快就能正式上线了。

龙战士6 白龙的守护者们 iOS And
ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち　Capcom　2015年

传承的“龙之物语”

序曲

遥远的神话时代，存在着这样一个种族，他们拥有凌驾于一切生物之上的强大力量，以及媲美诸神的崇高品德。这个被称为“龙”的种族，带领世界不断进化，并造就了无上繁荣的盛景。

但是从某一天开始，龙之一族被分为“白龙”与“黑龙”两大阵营，无尽的对抗与激战也由此拉开了序幕。巨龙之间的冲突不断升级，由此引发的天地异变，让世界不断走向荒芜，许多生命也因此而消逝。

不久之后，这场惨烈的战争因为一个勇者的出现而终结，龙之一族从此消声觅迹。

随着岁月飞逝，在白龙与黑龙之战已经从传说升格为神话的现在，围绕着龙而产生的混沌时代却即将再次来临。

多拉古尼尔村的衰败

四面火光，哀声遍野 ...... 炙热的风夹杂黑烟席卷而来，你的眼眶中，只有止不住流下的泪水。

“没事吧？”，偶然经过村子的吟游诗人——贝莉多特，用她碧绿色的双眼注视着你，并轻柔地问道。

你几乎是条件发射一般点了点头，但是面对眼前的残酷现实，双脚却止不住地颤抖——明明到昨天为止，这还是一个充满欢声笑语的幸福村庄，如今却是逝者皆归尘土。

“不用勉强自己。我可以独自搜寻其他的幸存者。”，吟游诗人说道。

你摇了摇头，迈开颤抖的的步伐向前踏出一步，脚下被烧得碳化的木片瞬间被折断，化为四散的粉尘。

“走吧”，贝莉多特冷静的语气中透着坚定的意味。“一定还有其他幸存者，哪怕力量有限，我们也要尽全力救出他们！”

混沌再临的世界

多拉古尼尔村

主人公与伙伴们居住的村庄，虽然地方不大却聚集着不同种族的人民，大家共同努力经营着这里的生活。不知从何时开始，村里流传着与“龙之传承”相关的传说，不过却被村民们逐渐遗忘。

多拉古尼尔村的住民

在多拉古尼尔村成长的年轻人，寄宿着“龙之力”的他带领村民们重建了遭到帝国袭击而烧毁的村庄。为了寻找因战火而失散的兄长，他和不同种族的伙伴们踏上了冒险的旅程。

主人公的外貌、性别、穿着等都可以自定义，游戏中提供了丰富的选项供玩家选择，成长的方式也与系列作品有所差异。

丰富的装扮

妮娜

拥有美妙嗓音与奇迹般歌声的飞翼族少女，为了寻找行踪不明的姐姐而在世界各地旅行着。不知因为何种原因，她失去了名字以外的所有记忆，因此总是表现出不安的神情。而以她的歌声编制而成的“龙之歌”，将会让主人公的命运产生巨变!

TIS：飞翼族

外表与普通人类非常相似。天生拥有美妙的嗓音并擅长歌唱，族内被称为“歌姬”的女性，其歌声拥有足以震撼灵魂的神奇的力量。传说中飞翼族人长有巨大的双翼，可以化身飞鸟翱翔于天空。

基里亚姆

CV：安元洋贵

以强韧的肉体而自豪的乌尔巴族战士，森林的守护者。虽说外表粗狂，不过无论是对待家人还是朋友都相当的温柔热心，周围的人也都十分仰慕这位大哥。不过有时头脑依然会缺根筋，不经意间被某人惹怒的事情常有发生。

TIPS：乌尔巴族

拥有“狼”特征的兽人族，根据不同的毛发颜色分为多个亚种。乌尔巴族人体格强壮，身体能力极为优秀，仅仅依靠拳头攻击，便足以发挥出媲美其他种族挥舞刀剑时的威力。

亚米莉娅

CV：中原麻衣

个性相当随和的阿尔加尔族女性，带着眼镜的她总是给人知性的感觉，不过实际上对自己的想法和认定的事情有着固执的坚持，遇到不顺心的事情时也极容易变得暴躁，时不时便会展露出小孩子气的部分。

TIS：阿尔加尔族

长着羊角的兽人一族，个性温和，不喜欢与人争斗。但由于在操纵魔法的领域有着比其他种族更强的适应性，因此常常身不由己地被卷入争端中。阿尔加尔族尤其擅长火属性和雷属性的魔法，其实力足以让一整支部队在瞬间化为灰烬。

贝莉多特

CV：户松遥

拥有宝石般碧绿长发的神秘少女，为了某个目的以吟游诗人的身份流浪各地。虽然平日里不甚言语，不过她心地善良，充满了同情心。在旅行途中偶然经过遭遇帝国袭击的多拉古尼尔村，不仅救出了受伤的主人公，还帮助村民们共同复兴村庄。

娜娜

CV：???

栖息于里森山脉的妖精，娇小可爱的外表实在看不出她已经接近 80 岁“高龄”了，个性孤僻怪癖，令人捉摸不透。

弗力兹
CV：???

深受国民拥护的古兰兹国国王，有着与一国之君不太相符的直率个性。为了守护自己的国民，战场上的他便会展现出截然不同的气势，以鬼神一般的强大实力将敌军击溃！

修坦因巴格
CV：???

统治着位于大陆北边英西蒂亚帝国的皇帝。他曾经领导革命军起义并推翻旧的政权，从而登上初代皇帝的宝座。他坚信只有以绝对力量进行统治，才能永远保持国家的和平与繁荣。怀抱着这样的信念，他大幅度扩充军备和武装力量，向周边的国家大肆侵略。

战斗系统

本作的战斗系统更偏向通过直觉来操作，不需要下达复杂的指令。玩家将与由AI控制的伙伴组成四人小队进行冒险，通过准确掌握自己或同伴的技能发动时机，便可以形成有效的连段。场景中的障碍物或是高低差地形变化，都会对战局造成影响。因此战斗看似简单，但仍然有许多需要留意的细节，策略性上的乐趣并不会因此而降低。

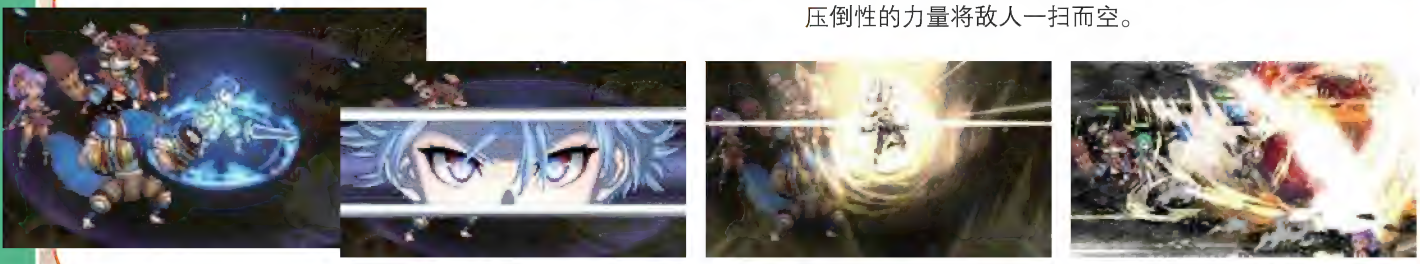
面对庞大的火龙，该如何应对？

转职换装系统

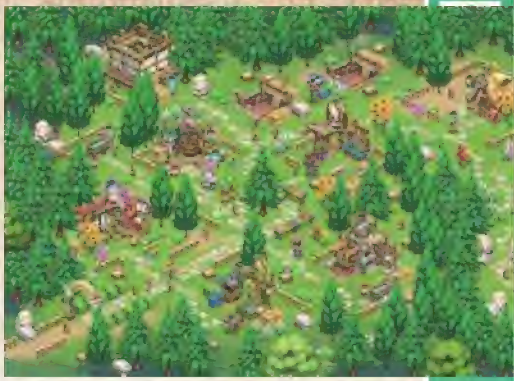
系列首次引入了转职换装的新要素。通过战斗让主角不断成长，便可以转职为高阶职业，玩家可以根据自己喜欢的战斗方式自由决定成长方向。穿上具有特殊性能的服装后，还会进一步强化职业特性。

经典元素——龙变身

系列经典的战斗元素——龙变身，在本作中依然存在。单机模式下，只要在普通攻击中不断累积计量槽，便可以发动D-Trance模式，觉醒体内的“龙之力”，以压倒性的力量将敌人一扫而空。



复兴村庄



为了复兴被帝国摧毁的家园，游戏的主角担当起了重建多拉古尼尔村的重任。这便是本作引入的模拟经营系统，玩家不仅可以采集资源、建设不同的建筑让村庄恢复往日的繁荣，也可以与朋友们相互前往对方的村庄拜访，共同抵御外敌。

多人模式搭载

冒险者们齐聚一堂

“城下町”便是游戏中多人连线的大厅，来自各地的冒险者们聚集于此，玩家可以在此招募志同道合的伙伴共同挑战强敌，当然也可以悠闲地聊聊天，或者炫耀一下自己的特色装扮。

四人合作

游戏支持最多四人协力挑战，不过在多人模式中并非只是一味猛攻，而是要根据不同玩家的职业特性进行合理的搭配，从而让各自的特色技能产生连携的加成效果，最大程度发挥出合作的乐趣。

最强奥义——古龙召唤

在多人模式中，玩家将有机会体验到最强的奥义系统——古龙召唤。与同伴们一起凑齐古代龙文字，去唤醒传说中最强大的古龙吧。

王国之心 解放 χ

iOS And

KINGDOM HEARTS Unchained χ　Square Enix　已上线

本作虽然看似是《王国之心 χ [chi]》的手游移植版，但其实在整体系统上有着相当多的调整和变化。游戏摒弃了网页版中一些繁复的设定，整体节奏简洁明快，更加符合移动平台的特点。虽说依然是一款走 F2P 路线的手游，不过本作并不需要重度课金，合理利用流程中赠送的点数也能够较为愉快地推进剧情。无论是经典配乐、梦幻的迪斯尼世界，还是熟悉的音效和字体等等，本作在各处细节上都尽可能还原出系列的感觉，因此依然推荐给各位喜欢《王国之心》的玩家。本期《指间方圆》便为大家简要介绍游戏的整体系统及一些小技巧，希望能对初次上手的新玩家有所帮助。

▲从五大阵营中选择其一加入

阵营选择

游戏开始后会要求玩家从 5 个阵营中选择其一加入，分别为独角兽、蛇、豹、狐狸和熊，并对应五名预言者。选择后玩家在故事中只会遇到自己阵营的预言者，不过前期对剧情的发展并没有任何影响。需要注意的是，每个预言者都对应着一把专属的最终键刃，因此在选择阵营时除了看脸之外（相信很多人都选的都是独角兽），也不妨参考一下最终键刃的形态后再决定自己的归属。

加入 PARTY

在 MENU 中选择“その他”→“パ－テイ－”，玩家还、可以创建或是加入他人的 Party。Party 中的所有玩家可以在聊天板中进行交流，共同挑战巨大无心 BOSS 等，抱大腿也更加方便。

需要注意，玩家无法通过关键字搜索加入特定 Party，只能将自己的 ID 告诉 Party 创建者，让对方进行招募，之后自己再进行确认即可。

主界面及各数值介绍

1. 状态面板

点击左上角的角色头像打开状态面板，下方四个按键分别为设定“称号”、“名字 / 介绍”、“游玩风格”以及“变更装扮”。

变更装扮中可以自由更换获得的虚拟人偶服装、饰品（アクセサリ），以及变更角色外貌、性别等。流程中奖励的服装及发型等，则需要先到 MENU 菜单中的虚拟人偶板（アバタ－ボ－ド）中解锁后，才能在这里进行变更，在后文中会详细提到。

2. 角色等级（LV）

等级就不做详细解释了，随着等级提升角色各项能力值均会得到成长，游戏也会给予玩家一定的奖励。

3.LUX 槽

LUX 是本作的核心——“光”，网页版中仅用于获得奖励及显示排名。不过在本作中，LUX 就还充当了经验值的功能，用于提升等级，在完成任务后进行结算。LUX 槽上方的数值表示距离下次升级所需的 LUX 数量。

4.AP 槽

AP 即为游戏中的行动值，进行任务或是挑战 BOSS 都会消耗一定的量。行动值会随着时间缓慢恢复，当然也可以花费一些“珍宝”进行快速回复。另外，角色升级时 AP 也会完全回复。

5. 珍宝（ジュエル）

课金点数，用于转蛋抽徽章，或是回复 AP 值。300 点单抽，3000 点十连抽（必有五星角色）

6. 聊天板

加入 Party 后可以与其他成员在这里进行交流，请尽量使用日文或者繁体中文，简体中文会出现字库缺失的情况。

7. 功能菜单

菜单名	功能
HOME	返回主界面大厅
クエスト	进入流程任务界面
装备	更换、合成、升级徽章，或是强化键刃
アバタ–ボ–ド	开放虚拟人偶的升级路线（后文详解）
メダル一览	查看当前拥有的徽章
ショシプ	游戏商店
その他	通知、Party情报、存档继承等功能

8. 流程任务

进入后选择任务推进流程

9. 装备

进行徽章的设定、更换、合成升级，以及键刃的强化。具体可参阅后文中“徽章”及“键刃”相关的部分

10. 虚拟人偶面板

达成一定的条件（流程推进，或是等级提升到某个水平等），游戏会给予玩家服装、发型等与角色装扮相关的奖励。不过这些奖励并不能直接套用到角色身上，而会先存放到虚拟人偶面板（アバタ－ボ－ド）中，需要花费一定的虚拟人偶币（

アバタ－コイン）逐步开启解锁路线，只有当路线中的所有节点均开启后，玩家才算完全得到这套装扮，此时可以到个人状态选项中进行更换。

虚拟人偶的解锁路线节点中，基本上都会有增加 AP 上限、徽章 COST 值上限、HP 上限等加成，对于流程推进还是很有帮助的。因此即使你不太想要某个装扮，也可以适当解锁前几个节点，提升自身实力。

11. 商店

游戏中的商店，中央三个选项分别为 10 连转蛋（3000 珍宝一次，必有五星徽章保底），单次转蛋（300 珍宝一次），以及花费 100 友情点的 10 连转蛋。

画面下方的四个选项则分别为“购买珍宝”、“持有徽章数上限扩张”、“徽章出售”、“素材出售”。

珍宝的正常售价大概为 1400 日元购买 1400 个，不过现在官方在做优惠活动，买 1400 送 1600，也就是说只要花费 1400 日元就可以进行一次十连转蛋。

12. 礼品盒

获得的补偿或礼物等，均在这里领取。

任务相关

普通任务

游戏以一个个小任务作为推进剧情的方式，任务面板上会清楚地标明任务所在的世界、所需 AP 数、主要目标敌人的种类、属性和等级。另外

每个任务都有三个额外挑战（Challenge），同样会在任务板上标明完成要求和奖励。

玩家在进入任务前务必要确认好相关的讯息，挑选克制敌人的键刃及徽章组合。在任务中只要击败目标敌人即视为过关，即可开启下个任务，如果达成额外挑战则会有更多奖励。

事件任务

在任务界面中点击右侧的橙色按钮可以进入事件任务（イベント），这里的任务与剧情无关，主要是用来更有针对性地获取想要的报酬种类，比如更容易获得强化素材、进化素材的任务。

事件任务会随着时间发生变化，因此大家不妨每天先查看一下是否有符合自己需求的任务，可以考虑优先完成。不过事件任务的强度会比剧情任务更高一些，主要体现在敌人等级更高，数量也更多。

选择装备和同伴

任务开始前会先让玩家选择所要使用的键刃和徽章组合，以及选择一名同伴作为支援角色。键刃和徽章自然是优先根据属性相克来选，支援角色的话则尽量选择等级高徽章能力强的“大腿”吧。

战斗系统

回合制系统

游戏采用回合制的战斗系统，遇敌并进入战斗状态后，一般情况下由玩家先攻。

每回合的攻击次数为玩家所装备徽章数 +1（所选同伴的徽章），因此在徽章面板完全解锁的情况下，每回合最大攻击次数为 6 次。每进行一次攻击操作，左下角的徽章面板便会顺序转动，且无法自由选择。

玩家回合结束后则敌方开始攻击，每个敌人一般只会攻击一次。比较特别的是在大型 BOSS 战时，若能破坏次要部位造成麻痹状态，那么对方攻击回合会被直接略过一次，玩家便可以继续新一轮的战斗。

基本操作

战斗时的基本操作分为三种：

单体攻击：点击屏幕任意位置即可，系统会自动追踪敌人。点一下视为一次攻击，连续点击可以形成快速连段。

全体攻击：横向滑动屏幕的任意位置，对全体敌人造成伤害，范围广不过对单个敌人的伤害变低。

徽章攻击：点击左下角的徽章并向外划动，即可发动对应的能力（Ability），并消耗相应的能力槽（徽章右侧会显示发动时必要的能力槽）。能力同样分为单体和全体两类，场上存在复数敌人时，单体能力发动后会要求玩家选择目标。

需要注意的是，由于徽章面板会随着玩家的攻击而顺序转动，且无法自由选择，因此使用了普通攻击的徽章便无法在当回合内发动对应技能。

一回合取胜

本作强调在“一回合取胜”的爽快感，只要在一个回合内消灭所有敌人，就可以获得更多的奖励。前期难度较低时或许很容易达成，不过随着难度的逐渐提升，想要达成这一目标则需要玩家更准确地分析战况及预估血量。

面对单个敌人时使用单体攻击，面对群体敌人时使用全体攻击是最基本的操作。技能攻击的搭配组合同样非常重要，在能力槽不充裕的情况下，要尽可能准确预估某个徽章能力所能带来的最大收益，切勿盲目发动。

另外，由于任务中的主要目标一般强度最高，其他杂兵则相对好解决，因此可以在实力允许的情况下，尽可能用普通攻击消灭场景内的所有敌人，从而积累能力槽在最后的战斗中一口气解决。对于完成任务中的挑战也更有帮助。

巨大 BOSS 战技巧

▲部位全破坏，此时可以连续攻击5个回合

在流程推进的过程当中，会随机出现巨大的无心 BOSS 供玩家挑战。如果玩家不能在一回合内打倒它的话，那么基本上就会被一招带走。不过即便实力不够，仍然要积极地参与 BOSS 战，因为即便失败也会给予玩家大量的 LUX 作为奖励。并且玩家对 BOSS 造成的伤害和部位破坏是累积的，只要消耗一定的 AP 便能重复挑战，由于前期升级时要求的的 LUX 量不大，因此很快就能升级让 AP 重新恢复。

发现 BOSS 后，同一 Party 中的其他玩家也可以参与挑战，打倒 BOSS 后系统会根据发现者、贡献最大者（MVP）以及部位破坏情况给予相应的奖励。

挑战巨大 BOSS 时的一个重要技巧，就是先破坏它的次要部位。由于次要部位的 HP 较少，尽量使用普通攻击将其破坏，这么做的好处在于不仅可以累积能力槽，还可以

让BOSS陷入麻痹状态，每破坏一个部位便赢得多一轮的进攻机会，并继承到之后每一次的挑战中。举个例子，如果将BOSS的五个次要部位悉数破坏，那么在进行下一次挑战时，玩家开场后即可拥有5轮的进攻机会，这样便有充足的时间累积能量槽，并一口气解决敌人。

键刃

徽章面板：每一把键刃都有各自的徽章面板，初始时只能装备三枚徽章，想要开启第四和第五格徽章槽，则必须将键刃强化至相应的等级要求。

键刃强化：在“装备”界面点击“**キ－ブレ－ド**强化”即可强化键刃，当然需要有足够数量的对应素材才行，随着强化等级的提升，所需素材的数量和种类都会越来越严苛。

强化键刃除了能提升角色的攻击和防御力外，正如上一条所说，达到对应等级后可以解锁额外的徽章面板，让玩家在战斗中拥有更多的攻击次数。另外，强化至一定的水平后，键刃的样式会发生变化。

徽章（メダル）

种类

徽章可以分为四个大类：装备用、合成用、进化用以及贩卖用。

装备用徽章可放入键刃的徽章面板中，在战斗中即可进行普通攻击，也可以发动对应的技能（Ability）；

合成用及进化用则分别对应两种升级方式，不需要的装备用徽章也可以用于合成，进化用徽章比较稀少，切记不要错把它们拿去合成；贩卖用徽章基本都是莫古力，到商店中把它们卖掉换钱即可。

稀有度

徽章一共有6种稀有度，以星星的数量作为表示，同一种类的徽章星数越高则稀有度越高，能力也就越强。玩家通过转蛋最高能入手5星徽章，6星徽章则需要玩家凑齐进化素材后，将5星徽章进化后获得。

能力（アビリテイ）

每个徽章（贩卖、合成、进化用除外）必有一个能力，战斗中具体体现为不同的招式，并且会有相应的伤害加成。同样会分为单体攻击和群体攻击，玩家可根据具体的任务情况进行搭配。

技能（スキル）

与能力（**アビリテイ**）不同，技能（**スキル**）并不是每个徽章必有，而是随机赋予的“天赋”，一般是为固有能力提供威力加成效果。因此只要不是能力太差，那么具备技能的徽章肯定是重点培养的对象。

拥有技能的徽章会在右上角显示一个特殊的小标，玩家可以很容易地将其与普通徽章区分开来。

COST

装备徽章需要占用对应的COST值，合计不能超过当前的COST上限。解锁虚拟人偶装扮的路线节点，可以有效提升COST值上限。

属性

简单来说，徽章被分为了红、绿、蓝三种不同的属性，三种属性相互克制——红克绿、绿克蓝、蓝克红。尽量将徽章装进面板中具有相应属性加成的那个位置，并且在进任务前选择克制敌人属性的徽章组合，方能事半功倍。

合成与进化

在“装备”面板中点开某个徽章，即可进行合成或进化操作。

合成：徽章的初始等级均为1级，将不需要的徽章或是合成专用徽章放入素材栏，并消耗一定的マニ－即可进行合成，从而提升目标徽章的等级，攻击力、防御力等各项数值会随之提升。使用合成专用的徽章作为素材可以更快地提升等级。

另外，徽章有最高等级上限，稀有度越高则等级上限越高。

进化：与一般游戏中将两张相同卡片合成进行进化的方式不同，本作中必须要有4~5枚特定的“进化专用”徽章作为素材才行。这种做法可以说降低了玩家所要付出的金钱，但是要集齐所有的素材则相对麻烦，建议多通过“事件任务”入手。

徽章进化后不仅能力值会提升，稀有度也会提升一个星数。

设定同伴（パ－トナ－）

选择某个徽章并点击立绘左上角的“パ－トナ－”即可将其设定为你的同伴，这样可以让其他玩家看到你的强力徽章，体现你的“大腿”本色，更有机会得到友情点数。

指引

GUIDE

写真女友 音符

失落的王权